

Mauruschat, Fabian [Hrsg.]; Rürup, Matthias [Hrsg.]; Schäfer, Timothy [Hrsg.]; Schledjewski, Janine [Hrsg.]

Spiel versus Leben. Wie Computerspiele unser Leben verändern. Ein Projekt für und mit Jugendlichen

formal überarbeitete Version der Originalveröffentlichung:

formally revised edition of the original source:

Linz : Verlag 3.0 2017, 253 S.



Bitte verwenden Sie in der Quellenangabe folgende URN oder DOI /

Please use the following URN or DOI for reference:

urn:nbn:de:0111-pedocs-205591

10.25656/01:20559

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-205591>

<https://doi.org/10.25656/01:20559>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS

DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation

Informationszentrum (IZ) Bildung

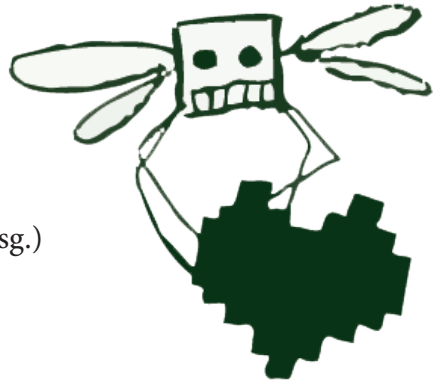
E-Mail: pedocs@dipf.de

Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft

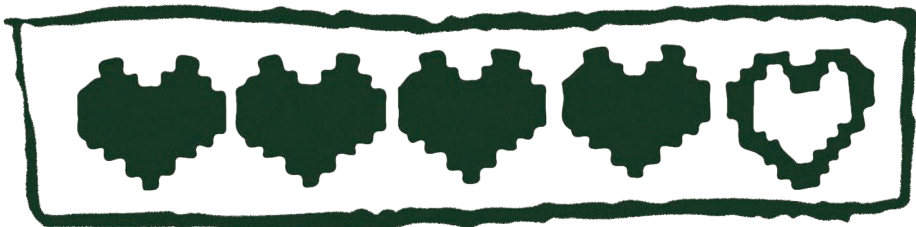
Fabian Mauruschat, Matthias Rürup,
Timothy Schäfer & Janine Schledjewski (Hrsg.)



SPIEL VERSUS LEBEN

WIE COMPUTERSPIELE UNSER LEBEN VERÄNDERN

EIN PROJEKT FÜR UND MIT JUGENDLICHEN



Fabian Mauruschat, Matthias Rürup,
Timothy Schäfer & Janine Schledjewski (Hrsg.)

Spiel versus Leben



Fabian Mauruschat, Matthias Rürup,
Timothy Schäfer & Janine Schledjewski (Hrsg.)

Spiel versus Leben

Wie Computerspiele unser Leben verändern
Ein Projekt für und mit Jugendlichen



Verlag 3.0

Herausgeber: Fabian Mauruschat, Matthias Rürup, Timothy Schäfer & Janine Schledjewski
Spiel vs. Leben

Wie Computerspiele unser Leben verändern

Ein Projekt für und mit Jugendlichen

ISBN-Print: 978-3-95667-321-4 Softcover

ISBN-eBooks: 978-3-95667-322-1 ePub

© 2017 Verlag 3.0 Zsolt Majsai,
53545 Linz, Neustr. 38 | <http://buch-ist-mehr.de>

Sollten Sie Fragen oder Anregungen haben, können Sie gerne eine E-Mail senden an
service@verlag30.de

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das Recht der mechanischen, elektronischen oder fotografischen Vervielfältigung, der Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen, des Nachdrucks in Zeitschriften oder Zeitungen, des öffentlichen Vortrags, der Verfilmung oder Dramatisierung, der Übertragung durch Rundfunk, Fernsehen oder Video, auch einzelner Text- und Bildteile sowie der Übersetzung in andere Sprachen.

Lektorat: Fabian Mauruschat, Sophie Pähler, Matthias Rürup,
Timothy Schäfer, Janine Schledjewski

Coverbild: Christiane Strauß

Grafiken: Christiane Strauß, Janine Schledjewski

Satz und Layout: Janine Schledjewski

eBook-Erstellung: Verlag 3.0 | buch-ist-mehr.de

Printed in EU

Verwendete Schriftarten:
Minion Pro von Robert Slimbach, Adobe
Agency FB von The Font Bureau, Inc.
Cardenio Modern von Nils Cordes

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
Teil I: Einführung in das Thema „Computerspiele als Lerngelegenheiten“	
1 Einleitung Expertentexte	
Matthias Rürup	11
2 Games als Kulturgut: Vom Basteln mit Elektrogehirnen bis Virtual Reality	
Fabian Mauruschat	13
3 Games als Lerngelegenheiten: Was lernt man da?	
Matthias Rürup	31
4 Games als Lehrmittel: Wie gut lernt man da?	
Janine Schledjewski	53
5 Gamification: Spielen wir uns „zu Tode“?	
Janine Schledjewski	67
Teil II: Spielevorstellungen durch Schülerinnen, Schüler und Studierende	
6 Einleitung Spielberichte	
Matthias Rürup	77
7 Rollenspiele: Von Helden, Schwertern und Magie	
Selim Gökce, Leon Leckebusch, Marc Polednia, Andreas Apergis, Niklas Selz	79
8 Action-Adventure: Der Weg des Helden ist kein Spaziergang	
Lea-Marie Loncaric, Gina Alina Messar, Janina Baer, Ann-Kathrin Kusebauch	103
9 Shooter: Gewehre, Teamwork und Emotionsausbrüche	
Leonard Idelberger, Felix Scheelhaase, Alexander Schmidt, Katharina Cabot, Carolin Herrmann	133
10 Indie-Games: Spielspaß durch Kreativität und Innovation	
Karim Rasched Abu-Isbeih, Kushtrim Emiri, Helen Langensiepen, Natalia Kost	159
Teil III: Zusammenfassende Statements und Diskussionen zum Projekt „Spiel vs. Leben“	
11 Einleitung Teil 3: Konzept und Umsetzung des Projekts Spiel vs. Leben	
Matthias Rürup	185
12 Zwischen Daddeln und Lernen: Interview mit den Schülerinnen und Schülern	
Fabian Mauruschat	195

<u>13 Coachen und Zocken: Interview mit den Studierenden</u>	
<i>Fabian Mauruschat</i>	213
<u>14 Motivation und Expertenwissen im Klassenraum: Interview mit den Lehrkräften</u>	
<i>Fabian Mauruschat</i>	227
<u>15 Glossar</u>	235
<u>16 Mitwirkende im Buch</u>	249
<u>17 Bildnachweise</u>	251

Vorwort

Was ist eigentlich das Motivierende an einem Computerspiel? Warum wird gerade dieses Medium genutzt? Was bewegt die Jugendlichen, immer wieder über die gleichen Plattformen zu hüpfen, mit der Maus wild auf dem Bildschirm herumzuklicken oder aber Bälle auf Fantasiewesen zu werfen – und das oft über mehrere Stunden hinweg? Und können wir eigentlich etwas aus Computerspielen lernen? Diesen Fragen widmet sich das vorliegende Buch. Die Antworten, das ist seine Besonderheit, stammen dabei ganz überwiegend von Schülerinnen und Schülern[#] mit Spielerfahrung. Insbesondere die Spielberichte im mittleren Teil dieses Buches wurden von ihnen –

Bei den Texten dieses Buches haben wir den Autorinnen und Autoren freie Hand dabei gelassen, ob sie konsequent weibliche wie männliche Bezeichnungen für soziale Rollen wählen oder sich für das generische Maskulinum entscheiden. Grundsätzlich gilt für alle Personennennungen, dass – außer es wird ausdrücklich hervorgehoben – keine Einschränkungen auf ein bestimmtes Geschlecht angedacht ist.



zusammen mit Studierenden der Bergischen Universität Wuppertal – verfasst. Aber auch die vier Experten-Texte im ersten Teil des Buches haben von den Impulsen der Schülerinnen und Schüler profitiert. Sie basieren auf vier Vorträgen im Rahmen des öffentlichen Workshops *Spiel vs. Leben*, der im ersten Schulhalbjahr 2015/16 im Wuppertaler Kommunikationszentrum *die börse* durchgeführt wurde.

Anliegen des Buches ist es so, nicht nur über heutige Video- und Computerspiele (wir sprechen im Folgenden vereinfachend auch von Games) zu informieren, sondern Jugendliche als Experten für diese Spielewelten ernst zu nehmen und ihrer Sichtweise Raum zu geben. Letztlich soll so vor allem Austausch und Verständnis gefördert werden – zwischen den Generationen (Eltern und Kindern), zwischen Lehrkräften und Schülerinnen und Schülern oder generell: zwischen Menschen, die Video- und Computerspiele spielen und solchen, die es nicht tun, aber Fragen oder auch Sorgen haben.

Und wer, wenn nicht Schülerinnen und Schüler, soll umfassend Auskunft darüber geben können, was Games heutzutage sind und wie sie unsere Lebenswelt prägen, unabhängig erst einmal davon, ob man dies als gut oder schlecht bewertet? Schließlich gehören Games selbstverständlich zum Alltag der Jugendlichen von heute. Nach der JIM-Studie von 2016¹ spielen ca. zwei Drittel der Jugendlichen mehrmals pro Woche Computer-, **Konsolen**-, Online-, Tablet- oder Handyspiele. Das Smartphone begleitet die Jugendlichen vom Aufstehen bis zum Schlafengehen – und so können digitale Spiele nicht nur zu Hause, sondern auch an der Bushaltestelle, auf der Autofahrt oder im Restaurant gespielt werden. Kurzum: Digitale Spiele lassen sich überallhin mitnehmen; sie sind überall dabei. Und während in der Anfangszeit der Games primär männliche Personen diese Spiele gespielt haben, gehören heute auch viele weibliche Personen zur Gruppe der Gamer.

Die virtuellen Welten sind dabei so verschieden wie ihre Nutzerinnen und Nutzer. Von mittelalterlichen Schlachten bis zum Weltraumabenteuer, von der Tierpflege bis zum Zombie-killen und vom Kartenspiel bis zum **Shooter** ist alles vertreten. Dementsprechend vielseitig ist auch das Konfliktpotenzial, das die Mediennutzung bietet: zu lange Nutzungszeiten, zu

häufige Computerspielnutzung, falsche Nutzungszeiten, zu hohe Ausgaben für Computer- und Videospiele oder das Nutzen falscher Spiele sind häufig Diskussionsanlass in Familien.

Interessanterweise lässt sich immer wieder feststellen, dass viele Erwachsene zwar den Computer- und Videospielkonsum ihrer Kinder kritisieren, jedoch selbst Handyspiele bzw. Spiele-Apps nutzen – und diese nicht als Computer- oder Videospiele auffassen. Dabei ähneln sich die Spielmechanismen sehr und es gibt diverse Spiele, die sowohl für den Computer als auch für Tablets oder Smartphones erhältlich sind.

Zudem gleichen viele digitale Spiele ihren analogen Vorbildern. So gibt es Denk- und Rätselspiele, wie z. B. Schach oder Puzzles; digitale Versionen bekannter Gesellschaftsspiele wie beispielsweise *Die Siedler von Catan*; Sportspiele wie *FIFA*; oder auch Räuber&Gendarme-Spiele, die sich u. a. in den Shootern wiederfinden lassen.

Insofern glauben wir – die Herausgeber dieses Buches – mit dem Thema *Spiel vs. Leben – Wie Computerspiele unsere Lebenswelt verändern* nicht nur einen wichtigen Beitrag zu einer hochaktuellen gesellschaftlichen, aber auch individuell oder familiär brisanten Frage zu liefern. Mit den Schülerinnen und Schülern, die hier zu Autorinnen und Autoren werden, öffnet unser Buch, so hoffen wir, neue Perspektiven und ist Anlass für offenere und vorbehaltlosere Begegnungen, die gerade für Eltern und Lehrkräfte überraschend und lehrreich sein dürften.

Das vorliegende Buch hat eine mehrjährige Geschichte – auch wenn erst im letzten Jahr (im Schuljahr 2016/17) die Texte dieses Buches entstanden sind. In den zwei Jahren zuvor stand jeweils ein Präsentations-Workshop in den Räumlichkeiten der Bergischen Universität Wuppertal am Ende der Schülerarbeiten, die dort der interessierten Öffentlichkeit ihre Spielanalysen in Vorträgen und Plakaten vorstellten. Dabei wechselten jedes Jahr die beteiligten Schülerinnen und Schüler, die Schulen und die Lehrkräfte – gemeinsam war ihnen aber, dass es sich immer um Schulen mit gymnasialer Oberstufe handelte und um Schülerinnen und Schüler eines Projektkurses der Klassenstufe 11 oder 12. Auch die Studierenden, die den Schülerinnen und Schülern bei ihren Recherchen halfen, waren in jedem Projektdurchgang andere – gleich blieben nur die universitären Projektpartner.

Das Buch rundet das mehrjährige Projekt nunmehr ab: Geschrieben wurde es – natürlich mit vielfältiger Unterstützung – von Schülerinnen und Schülern der Pina-Bausch-Gesamtschule in Wuppertal. Schülerinnen und Schüler aus dem Projektdurchlauf 2015/16, der an der Erzbischöflichen Sankt-Anna-Schule in Wuppertal stattfand, kommen in den Interviews im letzten Teil dieses Buches zu Wort. Die Schülerinnen und Schüler aus dem ersten Projektjahr (2014/15) allerdings, in dem mit der Wuppertaler Gesamtschule Else-Lasker-Schüler kooperiert wurde, haben ihre Schulzeit inzwischen beendet und waren so nicht mehr für dieses Buchprojekt erreichbar.

Aufgebaut ist unser Buch folgendermaßen: Im ersten Teil finden sich vier Beiträge zur Einführung in die Welt der Video- und Computerspiele im Allgemeinen. Zu Beginn gibt es – auch zur Gegenstands- und Begriffsklärung – einen Einblick in die Geschichte der Games. Im Anschluss werden aus Perspektive der universitären Bildungsforschung Video- und Computerspiele als Lerngelegenheiten diskutiert: zum einen als spezifische Erfahrungsräume, die irgendetwas beibringen (Stichwort: Informelles Lernen), zum anderen aber auch als Ange-

bote für Schule und Unterricht, mit denen etwas Bestimmtes gelernt werden soll (Stichwort: Serious Games). Schließlich wird – in einem vierten Expertenbeitrag – auf aktuelle Tendenzen eingegangen, dass Spielprinzipien – nicht nur, aber auch gestützt durch entsprechende Anwendungen (Apps) auf Smartphones – generell unseren Alltag immer mehr durchdringen und bestimmen (Stichwort: Gamification).

Im zweiten Teil des Buches finden sich dann die Spielberichte der Schülerinnen und Schüler zu ausgewählten Spielgenres. Neben Fakten und Erläuterungen zu den jeweiligen Spielen und Spielmechanismen erörtern sie vor allem auch die Besonderheiten und motivierenden Elemente der einzelnen Spiele.

Im dritten Teil des Buches stehen schließlich die Erfahrungen der Mitwirkenden des Projekts im Mittelpunkt: in Gruppeninterviews kommen die projektbeteiligten Lehrkräfte, die Schülerinnen und Schüler sowie die Studierenden zu Wort. Damit soll einerseits für interessierte Schulen und Eltern die Chance eröffnet werden, sich mit den Möglichkeiten und Grenzen eines solchen Projekts in der gymnasialen Oberstufe auseinanderzusetzen. Andererseits ist dies der Ort für unverstellte O-Töne: Unbeeinflusst und unkorrigiert von den intensiven Team-Debatten um jedes Wort und jede These, wie im zweiten Teil des Buches, sollen hier die eigenen Standpunkte der Projektbeteiligten zur Geltung kommen können.

Das Buch ist alles in allem das Ergebnis eines intensiven Arbeitsprozesses, in dem die Schülerinnen und Schüler, die Studierenden und Herausgeber ihre Texte gegenseitig gelesen, berichtigt oder auch – kontrovers – diskutiert und kommentiert haben. Dieser Diskussionscharakter dokumentiert sich auch in der Endfassung der Texte durch ergänzende Kommentarboxen, die immer wieder auftauchen. Zum Teil handelt es sich hier um vertiefende Sachinformationen, zum Teil aber auch um persönliche Statements oder sonstige interessante, manchmal sogar spielerisch-unernste Anmerkungen. Schließlich hat das Projekt neben aller Arbeit auch Freude bereitet, was wir gerne auf diese Weise dokumentieren. Allen Kommentatoren war dabei die freie Entscheidung eingeräumt, ob sie unter ihrem eigenen Namen oder unter einem ausgedachten schreiben wollen. So gibt es unter den Kommentatoren nunmehr auch Namen wie h470r (sprich: Hater bzw. Der Hasserfüllte).

Die Boxen im Text haben unterschiedliche Bedeutungen:

- Kästen mit einem Glühbirnensymbol stellen Sachinformationskästen mit kurzen Exkursen oder Vertiefungen der Textinhalte dar. Sofern nicht anders gekennzeichnet, wurden die Sachinformationskästen von den Autorinnen und Autoren verfasst.
- In den Kästen mit einem Briefsymbol kommentieren die Autorinnen und Autoren ihren eigenen Text. Sofern der Kasten einen persönlichen Kommentar beinhaltet und der Text von einer Autorengruppe verfasst wurde, steht unterhalb des Briefs, von wem dieser Kommentar stammt.
- In den Kästen mit einer Sprechblase kommentieren weitere Projektmitglieder die Texte der einzelnen Autorinnen und Autoren. Auch hier steht jeweils darunter, wer diesen Kommentar eingebracht hat.
- Verbindungslinien zwischen zwei Kästen kennzeichnen zusammengehörende Diskussionssteile.



Alle Kommentarkästen sind jeweils mit einem „@“ oder einem „#“ gekennzeichnet. Ein entsprechender Anker ist auch jeweils im Text zu finden, sodass der Bezug zum Text hervorgehoben wird.

Schließlich finden sich im Buch noch verschiedene graphische Elemente, die die Lektüre erleichtern oder auch vor Gefahren warnen sollten:

- **Hervorgehobene Wörter** verweisen auf unser Begriffsglossar im Anhang des Buches, in dem die so gekennzeichneten Begriffe noch einmal vertiefend erläutert werden.
- Dieses Krabbeltier-Symbol kennzeichnet Textstellen, an denen Informationen vorgestellt werden, die möglicherweise Geheimnisse zur Geschichte oder Lösung eines Video- und Computerspiels verraten (also Spoiler). Spoiler-Abschnitte werden zudem jeweils am Anfang und Ende durch kleinere Spoiler-Symbole markiert, sodass man sie auf Wunsch überspringen kann.

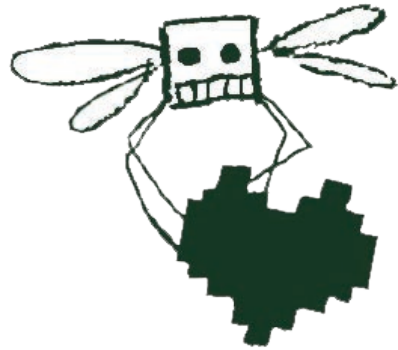


Zum Schluss möchten wir auf die vielfältigen Unterstützer verweisen: Zuallererst natürlich auf unseren Geldgeber – die Wuppertaler Jackstädt-Stiftung – deren großzügige Spende uns erst ermöglicht hat, das Projekt in all den Jahren zu finanzieren und nicht zuletzt dieses Buch zu drucken. Ein besonderer Dank gilt auch dem Kommunikationszentrum *die börse* Wuppertal, das dem Projekt mit viel persönlichem Einsatz (Danke: Mersiha!) und seinen Räumlichkeiten als Veranstaltungsort für Open-Space-Events und Workshops immer eng zur Seite stand. Der *Verlag 3.0* – namentlich Zsolt Majsai – danken wir für die Um- und Nachsicht, mit der er unser durchaus ungewöhnliches Buchprojekt begleitet und betreut hat: die Freiheit, die er uns gelassen, die unbürokratische Unterstützung, die er geboten, und die freundlich-interessierte Anteilnahme, die er gezeigt hat – das ist alles nicht selbstverständlich und lebenswichtig für ein solches Unternehmen. Den projektbeteiligten Schulen, Lehrkräften, Studierenden, Schülerinnen und Schülern und nicht zuletzt den Eltern möchten wir – die Herausgeber – unsere besondere Anerkennung aussprechen: solche schulübergreifenden Kooperationen und ergebnisoffenen Projekte führen unvermeidbar zu Missverständnissen, zu kurzzeitiger Mehrarbeit und Stress. Dass sich so viele Personen auf diese Arbeit eingelassen und sie mitgetragen haben, das ist uns ein Beleg für beachtenswerte Möglichkeiten für Experimente und Kreativität, die es in unserem Bildungswesen weiterhin gibt – trotz G8-Debatten und Klagen über ein zunehmend verschultes Studium. Und schließlich möchten wir die namenslosen Helferinnen und Helfer hervorheben, die als befreundete Korrekturleser und Kommentatoren von Texten oder beim Verschriftlichen der Interviews das Buchprojekt bekannterweise (wie z. B. Sophie Pähler und Kevin Allwood) oder unbekannterweise unterstützt haben. DANKE!

Fabian Mauruschat, Matthias Rürup, Timothy Schäfer & Janine Schledjewski
Wuppertal im August 2017

Quellen

- 1 Die jeweils aktuellen Ausgaben der seit 1998 jährlich vorgelegten JIM-Studie finden sich im Überblick hier: www.mpfs.de/studien/?tab=tab-18-1 [letzter Abruf am 25.09.2017]



Teil I: Einführung in das Thema „Computerspiele als Lerngelegenheiten“



Matthias Rürup

1 | Einleitung Expertentexte

Obschon die Idee dieses Buches und des vorangegangenen Projektes *eigentlich* ist, dass die Schülerinnen und Schüler als Experten für Games zu Wort kommen sollen, wollen wir das Buch mit vier Texten einleiten, die nicht durch Jugendliche verfasst wurden. Der alles in allem recht einfache Grund: die hier dargestellten Themen sind zwar bezogen auf Video- und Computerspiele von generellem Interesse, aber eher randständig für Schülerinnen und Schüler oder auch Hobby-Gamer.

Schließlich reicht die Geschichte von Games, die in dem ersten Beitrag von Fabian Mauruschat, vorgestellt wird, derart lang zurück, dass sie höchstens für Rentner einigermaßen sicher zur eigenen Lebensspanne gehört. Zwar mag es unter Jugendlichen eine gewisse Begeisterung für Retro-Games geben, die aus den 1980er Jahren stammen oder zumindest so aussehen. Aber die Zeiten davor? Die kann und sollte man den Älteren überlassen ...

Oder noch offensichtlicher beim Thema der folgenden Texte: Dass Games als Lerngelegenheiten oder schulisches Lernmaterial betrachtet werden können, liegt für Spielerinnen und Spieler, die aus Lust oder zum Ausgleich von Schule oder Arbeit zocken, ausgesprochen fern. Warum soll man sich mit solchen Fragen den Spielspaß verderben; gute Gründe für etwas finden wollen, was gerade mal nicht nützlich und sinnvoll sein will? Games und Lernen, das ist wohl eher ein Thema von Pädagogen oder der Bildungsforschung – und entsprechend wird der allgemeine Überblick dazu von zwei Bildungsforschern gegeben.

Beim vierten und letzten Thema dieses Einleitungsteils könnte man allerdings einwenden, dass hier – bei der zunehmenden Allgegenwärtigkeit von spielerischen Elementen im heutigen Leben – die Schülerinnen und Schüler wohl am besten Bescheid wissen. Das ist sicher richtig. Aber unter dem Begriff *Gamification* soll zu diesem beobachtbaren Trend eine analytische Außenposition eingenommen werden. Sicherlich begegnet man inzwischen fast überall beim Sport, auf der Arbeit, in der Werbung kleinen oder größeren Wettbewerben, Rätsel- und Quizspielen. Dahinter, so soll im vierten Beitrag aufgezeigt werden, steht aber nicht eine bloße Modeerscheinung, sondern hier handelt es sich um eine bewusste – erfolgreiche und darum immer häufigere – Strategie der Motivation, Beeinflussung oder sogar Manipulation von Menschen, kurz des Marketings und des Managements.

Unsere vier einleitenden Beiträge geben nicht nur – wie wir hoffen – einen kurzen informativen Einblick in Geschichte und Forschung zu Games. Zugleich wird mit ihnen der öffentliche Workshop dokumentiert, der im Rahmen des Projekts *Spiel vs. Leben* im Wuppertaler Kommunikationszentrum *die börse* durchgeführt wurde. Unter dem Motto „Wissenschaft als neutraler Diskussionsboden“ fanden im Winter 2015/2016 vier öffentliche Vortragsabende statt, die inhaltlich den folgenden Kapiteln entsprechen. Zu den Teilnehmern der Vortragsabende zählten Schülerinnen und Schüler, Studierende, Lehrkräfte, Eltern und pädagogische Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Organisiert und gestaltet wurden sie von Studierenden und wissenschaftlichen Mitarbeitern der Bergischen Universität Wuppertal. Weitere Informationen zu den einzelnen Veranstaltungen sind im *Spiel-vs-Leben-Blog*¹ zu finden.

Dass sich nicht alle Vortragenden der Workshops auch an den Buchbeiträgen beteiligen konnten, ist im Wesentlichen auf das Ende ihrer Studienzeit zurückzuführen. Umso mehr möchten wir hervorheben, dass die folgenden Texte von den ursprünglichen Arbeiten und Impulsen von Jana Lompe, Daniela Köppke und Nader Fadl ausgesprochen profitiert haben.

Quellen

- 1 Der *Spiel-vs-Leben-Blog* dokumentiert die vier Workshops aus dem Winter 2015/2016. Hier sind u.a. die Ankündigungstexte für die einzelnen Veranstaltungen sowie Handouts zu finden: spiel-vs-leben.de/ [letzter Abruf am 25.09.2017]

Fabian Mauruschat

2 | Games als Kulturgut: Vom Basteln mit Elektrogehirnen bis Virtual Reality

Der folgende Beitrag möchte in die Welt der Video- und Computerspiele, kurz Games, einführen. Vorgestellt werden die noch recht kurze Geschichte der Games und zentrale Genres. Abschließend wird auf die aktuelle Kritik an neuen Medien eingegangen. Einsteigen wollen wir aber mit zwei Definitionen:

Was ist ein Spiel?

Bei der Definition von *Spiel* möchten wir in diesem Buch ein Zitat des Kulturhistorikers Johan Huizinga aus dem Jahr 1938 (S. 37) bemühen: „Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“¹ Bemerkenswert an dieser auch heute noch weit verbreiteten Definition ist vor allem der hervorgehobene Doppelcharakter von Spielen, die einerseits als freiwillig, sich selbst genügend und freudvoll beschrieben werden und zum anderen aber auch als unbedingt verbindlich regelgeleitet und spannungsreich. Dieses Zugleich von Spaß und Ernst halten wir für besonders hilfreich, um Spiele als Teil des modernen Lebens zu diskutieren. Natürlich sind sie vorrangig Freizeit und eine lustvoll angestrebte unernste, zugleich aber auch eine persönlich sehr involvierende Tätigkeit, die physisch und psychisch durchaus beansprucht und bei der die Spieler – insbesondere wenn sie plötzlich unterbrochen werden soll – oftmals keinen Spaß verstehen.



Was sind Video- und Computerspiele?

Der Begriff Video- oder Computerspiel bezieht sich auf elektronische, visuell basierte Spiele. Einfach gesagt: Wenn man etwas spielt, dabei etwas sieht und es ohne Strom nicht läuft, dann ist das ein Videospiel. Enger definiert ist ein Video- oder Computerspiel ein Computerprogramm, das einem Menschen ein interaktives, auf Regeln basierendes Spielerlebnis ermöglicht. Der Begriff Computerspiel wird meistens nur für PC-Spiele verwendet, dabei sind auch Smartphones oder Spielkonsolen schließlich Computer. Umgangssprachlich wird all das gerne unter dem Begriff Game zusammengefasst. Der Begriff Videospiel bezieht sich darauf, dass Computerspiele meist visuell basiert sind. Ausnahmen gibt es eher wenige, so besitzen auch Spiele, die allein mit Geräuschen und Tastreizen arbeiten, ein visuelles Display. Eine der wenigen Ausnahmen sind Computerspiele für Blinde, z. B. auf der Seite des Deutschen Blinden- und Sehbehindertenverbandes².



Dadurch, dass man bei Video- und Computerspielen (zumindest bei sehr vielen) alleine spielen kann, ist hier kein Mit- oder Gegenspieler in der realen Welt mehr nötig. Das mag man einerseits kritisieren, weil so ggf. soziale Interaktionen ausbleiben. Andererseits bietet es auch die Möglichkeit, jederzeit das zu spielen was man möchte. So wurden auch diverse Karten- und Gesellschaftsspiele in eine digitale Form übertragen, wie beispielsweise das klassische *Solitär* oder *Café International*. Dank Smartphones, Tablets und Handhelds kann man so auch auf kleinstem Raum seine Lieblingsspiele spielen. Denn mal ehrlich: Wer hat schon Lust, in der Bahn seine Patienten mit realen Karten zu legen...



Die Entwicklung der Video- und Computerspiele

Das vielleicht Bemerkenswerteste an der Geschichte der Games ist, dass viele von uns sie selbst unmittelbar miterlebt haben.[@] Seit den 1970er Jahren durchdringen digitale Spiele die

@ Sagst du, Methusalix.

Alltagskultur, sodass selbst viele Nicht-Gamer Begriffe wie **Noob** oder **Endgegner**[#] verstehen und zahlreiche Charaktere aus virtuellen



trollord

Spielen sofort erkennen können. Aufgrund der relativen Neuheit von Games haben wir in unserer eigenen

Lebensspanne die Fortschritte der Spieltechnologie miterlebt und können heute eigene Vergleiche zwischen alten und neuen Spielen ziehen. Und selbst, wenn wir früher nicht gespielt haben, können wir doch jederzeit alte digitale Spiele in Internet-Archiven³ fin-

Falls nicht: Fragen Sie Ihr Kind oder werfen Sie einen Blick in unser Glossar ab S. 235.



@ Und trotzdem lassen sich auch immer wieder Elemente finden, die früheren Spielen gleichen. So verwenden einige Spieleentwickler heutzutage z. B. noch immer Pixel-Grafiken, z. B. um sich von Konkurrenten abzuheben oder um beim Spieler ein Nostalgie-Erlebnis auszulösen. Ein weiterer Bereich, in dem man die Veränderungen sehr gut nachvollziehen kann, ist die Spielsteuerung. Mittlerweile gibt es ja z. B. diverse Möglichkeiten, mit eigenen Bewegungen die Figuren in den Spielen zu steuern.

den und sie spielen. Bei so einer Zeitreise durch die Games-Geschichte stellen wir schnell fest, dass es in allen Feldern der digitalen Spiele zu Weiterentwicklungen gekommen ist[@]. Das beginnt bei der Grafik, geht über die technischen Möglichkeiten und endet noch lange nicht beim **Gameplay**. Dabei liegen die Anfänge doch weiter zurück, als wir es wahrscheinlich annehmen.

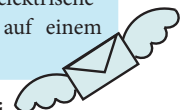


D4wn

Die Anfänge: Spielen mit dem Computer

1946 entwickelten die Physiker Thomas T. Goldsmith Jr. und Estle Ray Mann das wohl erste elektronische Spiel mit dem Namen Cathode Ray Tube Amusement Device, was ungefähr mit Röhrenrechner-Amüsier-Gerät übersetzt werden kann. Dieses Spiel war nach heutigen Maßstäben sehr einfach: Auf einem Oszilloskop[#] war ein Lichtpunkt zu sehen, der mit einem primitiven **Controller** hin und her bewegt wurde. Die Entwickler legten bemalte Plastikfolien auf den Bildschirm und erzeugten so erst eine „Spielegrafik“. Durch das erfolgreiche Navigieren des Punktes zwischen aufgemalten Linien konnte man Punkte erlangen. Es wurde also eher mit dem Computer gespielt, ohne dass der Computer selbst ein Spielprogramm besaß. Die Bezeichnung des Cathode Ray Tube Amusement Device als „erstes Game“ ist dadurch umstritten, weil je nach Definition eine Programmierung und ein Speicher unabdingbare Bestandteile eines Video- oder Computerspiels sind.[@]

Ein Oszilloskop zeigt elektrische Spannungsschwankungen auf einem Bildschirm an.



@ Der Spielbegriff führt immer wieder zu der Debatte, ob etwas als Spiel gilt oder nicht. Im **Kapitel 4** zu Serious Games wird auch kurz darauf eingegangen. Hauptproblem ist, dass diverse Aspekte erfüllt sein müssen, damit etwas als Spiel gilt. Nach und nach entwickeln sich neue Spielformen, die zwar nicht immer alle Kriterien erfüllen, aber von ihren Nutzern durchaus als Spiel aufgefasst werden. Beim normalen Spielbegriff geht es dabei oft um die Freiwilligkeit und um die vorgegebenen Ziele. Bei Computer- und Videospielen kommen dann natürlich noch technikbezogene Aspekte hinzu.



Jup3

Das ist die erste Gamestation:
Ein Oszilloskop.

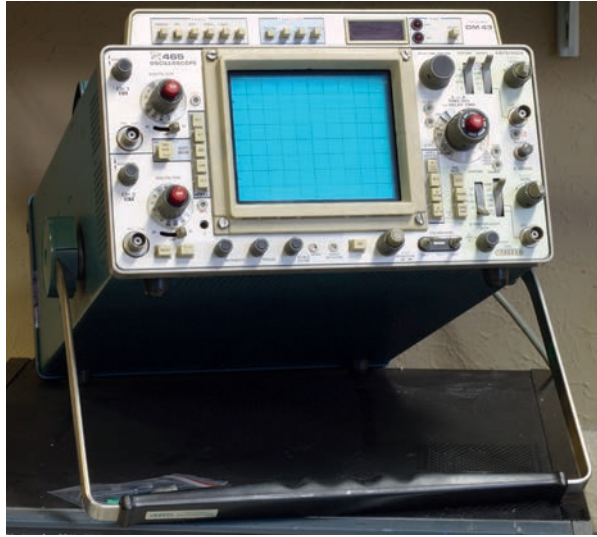


Abb. 2.1: Tektronix 465 Oscilloscope von Elborgo[#]

Im gleichen Jahrzehnt gab es auch schon erste Schachprogramme für Computer, die allerdings rein theoretischer Natur waren. Sie überstiegen die Fähigkeiten der Rechenmaschinen dieser Zeit bei Weitem. Der geniale Mathematiker Alan Turing schrieb in den vierziger Jahren ein Schachprogramm, das von einem Menschen ohne jede Schachkenntnisse ausgeführt werden konnte und ein erfolgreiches Spiel ermöglichte. Turing nannte einen solchen programmierten Spieler einen „Sklassen“. Auch der deutsche Computerpionier Konrad Zuse schrieb zwischen 1942 und 1945 ein Schachprogramm für seine Programmiersprache Plankalkül. Erst im Jahr 2000 stellte eine Informatik-Forschungsgruppe der Freien Universität Berlin fest, dass das Programm tatsächlich in der Lage war, eine Schachpartie zu spielen.

Drei gewinnt in den Fünfigern

1952 programmierte der Mathematiker Alexander S. Douglas das erste namentlich bekannte Computerspiel. Er wollte damit seine Abschlussarbeit in Cambridge zum Thema Mensch-Computer-Interaktion mit einem guten Beispiel versehen. OXO war eine Tic-Tac-Toe-Simulation, die auf dem EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator), einem britischen Hochleistungsrechner, lief. Die Eingabe erfolgte über eine Telefonwählscheibe, der Bildschirm war auch hier ein Oszilloskop.

Im Jahr 1958 knüpfte *Tennis for Two* an das Cathode Ray Amusement Device an: Mit einem

Analogcomputer sind elektronische Rechenmaschinen, die Berechnungen mit kontinuierlichen Vorgängen durchführen und nicht mit Einzelzahlen arbeiten.

Analogcomputer[#] und einem angeschlossenen Oszilloskop spielten zwei Menschen eine sehr einfache Tennis-Simulation, bei der ein Lichtpunkt in einem Bogen über eine Linie bewegt wurde. *Tennis for Two* erinnert heute an das spä-

ter sehr erfolgreiche *Pong*, bei dem die Spieler zwei Balken vertikal bewegen und so einen pixeligen Ball hin und her schlagen.

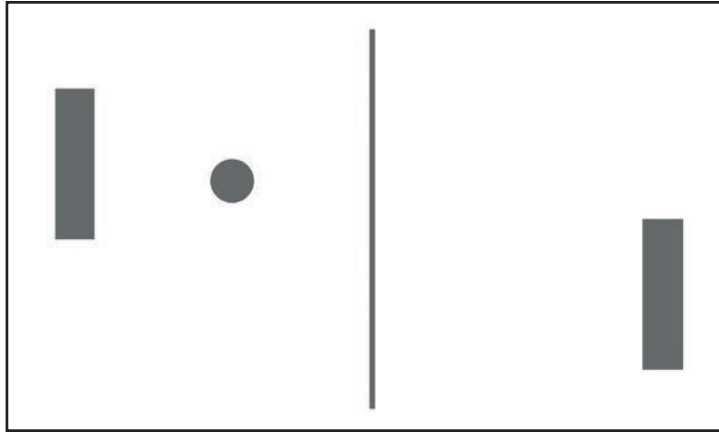


Abb. 2.2: Das *Pong*-Schema

Gerade in der Frühzeit der Computer-Ära gab es viele ähnliche Beispiele von Games – beziehungsweise Frühformen davon – die von Mathematikern und Informatikern als Programmierübungen erstellt wurden. An eine kommerzielle Verwendung war damals nicht zu denken, Computer waren im Grunde nicht für einen wie auch immer gearteten Privatgebrauch gedacht. Das änderte sich erst, als leistungsstarke Rechner für Privatpersonen erschwinglich wurden.

Die Siebziger: Arkaden und Hobby-Programmierer

Die Dekade begann mit den ersten Personal Computern. Programmieren wurde nicht mehr nur beruflich, sondern auch als Hobby ausgeübt. Viele Hobbyisten begannen in diesem Jahrzehnt damit, Spiele für Heimcomputer zu programmieren. Die meisten waren **Text-Adventures**. Diese Spiele hatten keine Grafik, wie wir sie heute kennen, sondern bestanden größtenteils aus Texten. **Text-Adventures** begannen meist mit einer Situationsbeschreibung, auf die man reagieren musste: „Du bist in einem Raum mit einer Tür, was machst du?“ Man konnte eigene Textkommandos eingeben, beispielsweise „Durchsuchen“ oder „Ich gehe durch die Tür.“ War das Kommando einprogrammiert worden, zeigte das Spiel einen Text mit dem Ergebnis der Handlung und natürlich weiteren Reaktionsmöglichkeiten. Ein Beispiel für dieses Genre der Video- und Computerspiele ist *Adventure* von 1975, auch bekannt als *Colossal Cave Adventure*. Darin geht es um das Erkunden eines Höhlensystems.

Eine breite Öffentlichkeit fanden Video- und Computerspiele in den kommerziellen Video Arcades, in Spielhallen. Diese Läden waren in den Siebzigern in Nordamerika, Westeuropa, Japan und einigen anderen Teilen Asiens weit verbreitet. Darin fanden sich fest verbaute Spielkonsolen (Arcade-Automaten), in die man Münzen werfen musste, um das Spiel zu spielen. Beispiele dafür sind das schon erwähnte *Pong* (1972) oder *Space Invaders* (1978). Mit letzterem begann der Höhenflug der Arcades, der bis weit in die Achtziger reichte. Viele Arcade-Spiele erschienen nach der Erstveröffentlichung in einer Variante mit einfacherer Grafik, die für die ersten Spielkonsolen wie die Brown Box (1968) konzipiert waren, die an die mittlerweile in vielen Privathaushalten vorhandenen TV-Geräte angeschlossen wurden.

Die Achtziger: Gespielt wird zu Hause

In den Achtzigerjahren sind Video Arcades immer noch weit verbreitet, es beginnt aber auch der Siegeszug der Heimkonsolen und PC-Spiele. Zu Beginn des Jahrzehnts kamen mit der zweiten Generation von Spielkonsolen viele verschiedene Geräte auf den Markt: SG-1000, NES, Atari 7800, Channel F, ColecoVision, Hanimex HMG 2650, Intellivision und viele weitere. Damals begann ein Phänomen, das auch noch heute unter dem Begriff Konsolenkrieg bekannt ist. Das heißt, die verschiedenen Anbieter versuchten, mit ihren Spielsystemen möglichst viele Konkurrenten vom Markt zu verdrängen. Eine Folge dieser Geschäftsstrategie soll der Video Game Crash von 1983 gewesen sein, bei dem der Markt vor allem in Nordamerika stark eingebrochen ist. Von mehreren Milliarden Dollar Umsatz im Jahr sanken die Zahlen auf 100 Millionen. Viele Firmen meldeten Konkurs an und unzählige angekündigte Spiele erschienen nie.

Für den Crash gibt es heute viele verschiedene Erklärungen, wahrscheinlich waren auch mehrere Ursachen für den Zusammenbruch verantwortlich. Ein Grund war wohl auch die angespannte Marktlage. So gab es nicht nur viele verschiedene Konsolen, es gab auch für jede Konsole eigene Spiele, die nicht auf anderen Geräten gespielt werden konnten. Wer sich für eine Konsole entschieden hatte, hatte also nur eine beschränkte Zahl von Spielen zur Auswahl. Das erzeugte einen großen Druck auf die Firmen, die versuchten, möglichst schnell möglichst viele Spiele zu veröffentlichen, was negative Auswirkungen auf die Qualität hatte. Ein bekanntes Beispiel dafür ist *E.T. the Extra-Terrestrial* von 1982, das rechtzeitig zum Weihnachtsmarkt erscheinen sollte. Der Programmierer Howard Scott Warshaw hatte zugesagt, das Spiel innerhalb von drei Wochen zu schreiben. Als es erschien, war es unausgereift und wurde massenweise zurückgegeben. Gerüchten zufolge hat der Hersteller Atari die Spiele dann zu Tausenden in einer Mülldeponie in Nevada vergraben. 2014 konnte ein Team des Dokumentarfilmers Zak Penn die Theorie bestätigen. Sie haben dort eine Ausgrabung unternommen, die im Dokumentarfilm *Atari: Game Over* zu sehen ist.

Als weiterer Grund für den Crash wird oft auch die Konkurrenz durch den Heimcomputer genannt. Gerade für Eltern war der Anreiz höher, ihrem Kind einen Computer zu kaufen als eine Konsole. Die Konsole war schließlich ein reines Spielgerät, der Heimcomputer konnte – zumindest theoretisch – auch für Hausaufgaben benutzt werden. Was auch immer die Gründe für den Crash waren: Ende der Achtziger hatte sich der Konsolenmarkt wieder erholt.

In diesem Jahrzehnt spielte auch erstmals der Kopierschutz eine wichtige Rolle. Die ersten kopiergeschützten Programme für Apple II, Atari 800 und Commodore 64 spornten die ersten Hacker an, diesen Kopierschutz zu umgehen. Es brachen regelrechte Wettbewerbe zwischen Hackergruppen aus, ein neues Spiel als erste zu cracken und zu verbreiten.

Hase und Igel

Seit den Achtzigern läuft ein ununterbrochenes Wettrennen zwischen den **Publishern** und den Crackern. Zuerst wurden „unkopierbare“ Datenträger mit speziellen Programmen gecrackt, dann kamen interaktive Schutzmaßnahmen. Das Game forderte vor oder kurz nach dem Start den Spieler auf, ein Wort aus dem Spiele-Handbuch einzugeben. Oder, im Fall der *Monkey Island*-Reihe, einen aus zwei Gesichtshälften zusammengesetzten Piraten von einer Drehscheibe zu identifizieren. Als CDs erstmals als Datenträger für Games genutzt wurden, verzichteten die **Publisher** auf einen Kopierschutz: Rohlinge und Brenner waren noch sehr teuer. Angesichts fallender Preise kam die Branche darauf, unübliche CD-Formate zu nutzen – so wie 1998 die Hersteller von *Anno 1602*. Alternativ setzte man auf falsche Angaben im CD-Inhaltsverzeichnis, die dem Brennprogramm übergroße Datenmengen vorgaukelten. Das Klonen, also das Übernehmen aller Formatierungen und sämtlicher Daten, umging auch diesen Schutz. Heute dienen vor allem Online-Aktivierungen als Kopierschutz – bei der Installation verbindet sich das Game mit dem Server des **Publishers** oder einer Spieleplattform und es wird geprüft, ob es sich um eine legal erworbene Kopie handelt.



Die Neunziger: 3D-Grafik und Online-Spiele

Die Mitte der Neunziger Jahre brachten den Durchbruch von 3D-Grafiken. Insbesondere die PlayStation von 1995 ermöglichte die Darstellung komplexer 3D-Grafiken®. Weil diese Spiele mehr Programmdateien benötigten, etablierte Sony die CD als Speichermedium – vorher

@ Heute würde man diese 3D-Grafiken vielleicht schon nicht mehr als ganz so komplex oder detailreich interpretieren. Ähnlich wie im Animationsfilmbereich wurden auch im Video- und Computerspielbereich die Darstellungsmöglichkeiten immer vielseitiger und mittlerweile ist es u.a. schon normal, dass Haare sehr naturgetreu animiert werden.

waren Spiele auf Disketten oder Modulen (englisch *cartridge*) erhältlich. Dadurch fanden umfangreichere Musikstücke und längere Videosequenzen den Weg ins Medium. Bald zogen weitere Spielehersteller wie Sega oder Nintendo nach und 3D-Grafik wurde zum Standard.

D4wn

Gleichzeitig entwickelte sich mit **LAN-Partys** ein sozialer Aspekt des digitalen Spielens. Bei diesen Treffen brachten Jugendliche ihre PCs mit und spielten über ein Local Area Network (LAN) miteinander. Eine eigenständige Gamerkultur kristallisierte sich aus der Hackerkultur heraus und wurde zum Massenphänomen. Große kommerzielle Treffen mit bis zu 7000 Teilnehmern erweiterten das Konzept der privaten **LAN-Party**. Diese Zeit war auch die Geburtsstunde des **eSports**. Die Spieler und Spielerinnen organisierten sich in Clans, die gegeneinander antraten. Sie waren die Vorläufer der heutigen Mannschaften, die sich in Ligen wie der Electronic Sports League oder der Virtuellen Fußball Bundesliga zu **Matches** treffen.

Das sich zum Massenphänomen entwickelnde Internet erwies sich gegen Ende der Neunziger als ein Nährboden für Online-Spiele. Die ersten **Browserspiele** wie *SOL* 1995 oder

Planetarion 2000 wurden damals veröffentlicht. Heute machen **Browserspiele**, die in jedem der meist frei erhältlichen Browser gespielt werden können und für die man keine eigene Spielesoftware installieren muss®, einen großen Teil des Spielesegments aus.

@ ... mal abgesehen von sowas wie Flash, das zum Anzeigen der Inhalte benötigt wird.



Jup3

Ab 2000: Multispieler und immer on

Der Trend zum Online-Gaming setzte sich im folgenden Jahrzehnt mit dem Erfolg der **MMORPGs**, (Massively multiplayer online role-playing games) fort. Das bekannteste ist *World Of Warcraft* (WOW), auch wenn es schon in den Neunzigern Vorläufer wie *Neverwinter Nights* oder *Meridian 59* gab. 2004 waren weltweit eine Million Menschen online bei WOW registriert, 2012 erreichte das Spiel den bisherigen Höhepunkt mit 12 Millionen Abonnenten.

Ein weiteres Stichwort der späten 2000er ist die sogenannte *Online-Pflicht*, auch als *Always-on DRM*® bekannt. Viele Spiele laufen auch heute nur noch, wenn sie ständig mit dem Internet verbunden sind. Die Hersteller-Firmen begründen das meistens damit, dass sie jederzeit **Patches** und **Updates** installieren können. Der eigentliche Grund für den Einsatz von Always-On DRM ist aber wahrscheinlich der sehr effektive Kopierschutz. Deswegen, und auch wegen der Abhängigkeit von Spieleservern, trifft diese Technik in der Gamer-Community auf wenig Begeisterung.

@ Grob zu übersetzen als *Immer-Online-Kopierschutz*.



Smatrix

Und auch noch interessant in den Nuller-Jahren: 2008 wird die Debatte, ob Computerspiele tatsächlich ein Kulturgut sein können, anscheinend beendet. Der Bundesverband der Entwickler von Computerspielen (Game) wird Mitglied im Deutschen Kulturrat.

2010er: Gespielt wird überall. Von allen.

Im aktuellen Jahrzehnt sind gerade **Mobile Games** auf Smartphones und Tablets omnipräsent. An sich ist Mobile Gaming ein alter Hut, den Game Boy gab es schon 1989. Aber heute sind mobile Spiele fast omnipräsent: Fast jedes Smartphone ist von Werk aus mit mehreren Spiele-**Apps** ausgestattet. Der Anteil mobiler Video- und Computerspiele wird immer größer. Laut Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware und App Annie Analyse-Institut waren 2015 im zweiten Quartal 75 Prozent aller in Deutschland veröffentlichten **Apps** Games.

Heute ist es so, dass alle Altersgruppen und Geschlechter spielen. Im September 2014 waren 52 Prozent aller Gamer in Großbritannien weiblich⁴, in Deutschland waren es 2017 laut dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) 47 Prozent⁵. 2015 spielten 11 Prozent aller über 65-Jährigen⁶, 81 Prozent der 14- bis 29-Jährigen. Games sind in allen Bevölkerungsschichten und Altersgruppen angekommen.

Typisch für die 2010er ist die starke Präsenz der **Indie-Games**, also Spiele, die nicht von den großen Studios produziert werden, sondern stattdessen von kleinen Programmiererteams, die sich das nötige Kapital selbst organisieren oder sich über **Crowdfunding** finanzieren. Zwar

gab es schon früher kleine unabhängige Studios oder Entwickler, aber mittlerweile machen sie den großen durchaus Konkurrenz. Gleichzeitig gibt es auch immer mehr Spiele, die nicht nur reine Unterhaltung sein wollen, sondern die ganz offen als Kunstobjekte gedacht sind. Es geht nicht mehr nur darum **upzuleveln**, sondern Spiele sollen Menschen anregen, irritieren, verstören oder anderweitig bewegen.[®] Auch das gab es schon vorher, aber eher als museale Installation. Heute gibt es durchaus einen kleinen Markt für Art-Games, die in der Szene

@ **Level** sind in vielen Computerspielen das A und O. Je höher das **Level** des eigenen Charakters, desto mächtiger ist er. **Upleveln**, **aufleveln** oder **hochleveln** sind für die meisten Gamer das Nonplusultra. Mehr dazu im Glossar unter **Level**.

manchmal als Non-Games bezeichnet werden. Weil sie in den Augen vieler eingefleischter Gamer so wenige Kriterien von *Spiel* erfüllen.

Smatrix

Non-Games

Die Bezeichnung Non-Games wird in der Regel für Video- und Computerspiele verwendet, die keine festgelegten Spielziele haben. Das trifft auf viele, aber nicht alle Art-Games zu.



Typologie der Games

Schon dieser schnelle Durchgang durch die Geschichte der Games zeigt die große Dynamik, die in der Welt der elektronischen Spiele steckt. Binnen weniger Jahrzehnte haben sie sich von einer sehr speziellen Nebenbeschäftigung von Physikern zu einer allgegenwärtigen Praxis und umsatzstarken Unterhaltungsindustrie entwickelt. Zugleich sollte aber auch die Formenvielfalt und der Variantenreichtum von Games sichtbar geworden sein, über die man leicht den Überblick verliert. Deswegen hier – bevor wir uns den Zukunftsperspektiven und der Kritik an Games widmen – ein kleiner Überblick über die wesentlichen Typen bzw. Genres von Games.

Games definieren sich über die Art der Interaktion und die Spielmechanismen. Es geht bei der Zuordnung von Genres eher darum, wie ein Spiel gespielt wird, als um die Inhalte. Dabei sind Genres nicht immer klar voneinander abzugrenzen. Es gibt immer mehr Mechanismen, die sich in den meisten Spielen finden lassen, die früher charakteristisch für ein bestimmtes Genre waren. So gibt es mittlerweile in fast allen Spielen **Rollenspielelemente** wie **Charakterlevel**

@ Im **Open-World-Spiel** *Minecraft* kann man z.B. ein *Snake-Spiel* integrieren und in den ersten beiden *Harry Potter-Rollenspielen* für den Game Boy musste man kleine Aufgaben in Form von **Minigames** erledigen, wie beispielsweise Besenfliegen.

oder **Erfahrungspunkte**. Bei modernen Spielen sind oft **Minigames** integriert, die anderen Genres zuzuordnen sind. Spiele überschreiten Genregrenzen oder schaffen neue Genres. Meistens, indem sie zwei oder mehr Genres mischen.

K14r4

Aber um Spiele grob zu strukturieren, ist das Konstrukt *Genre* natürlich sehr nützlich. Dazu kommt die Einordnung in bereits bekannte Genres, die für Literatur und Film Verwendung finden. So unterscheiden sich ein Science Fiction-**Shooter** und ein Science Fiction-**Strategiespiel** sehr grundlegend, auch wenn ihre Handlung vielleicht in demselben Spiele-Universum stattfindet.

Action

Action ist eine große und vielleicht sogar irreführende Genrebezeichnung – Action gibt es schließlich in fast jedem Computerspiel. Wir haben im Folgenden die drei größten Subgenres aufgeführt.

Beat 'em up (z. B. *Street Fighter* (seit 1987), *Tekken* (seit 1994), *Mortal Kombat* (seit 1992)): Beim **Beat 'em up**®, im englischen Sprachraum *fighting game*, geht es um Nahkampf Mann gegen Mann. Beide Spielfiguren haben eine Energieleiste, die durch Treffer verringert wird. Sinkt die Energie auf null, ist der Kämpfer ausgeschaltet. Meistens spielt man zu zweit vor Ort mit zwei **Controllern**.

@ Noobs sagen auch gerne Prügelspiel.

Oft sind fantastische Elemente eingewoben, meist werden Anleihen an reale Kampfstile wie Kung Fu oder Boxen gemacht. Das Genre war in den 1980ern weit verbreitet in Spielhallen. Das mittlerweile seltene ähnliche Genre Brawler – im englischen Sprachraum allerdings **beat 'em up** genannt – ist in seiner Spielweise und Thematik ähnlich, hier verprügelt die Spielfigur aber dutzende Gegner.

trollord

Ego-Shooter (z. B. *Counterstrike* (1999) als **Modifikation** des **Shooters** *Half Life*, *Wolfenstein* (1992) und *Wolfenstein: The New Order* (2014), *Halo* (seit 2001)): **Ego-Shooter**® werden in der **Ego-Perspektive** gespielt: auf dem Bildschirm ist das zu sehen, was die eigene Spielfigur sieht. Weiterhin gibt es eine frei begehbare 3D-Spielwelt, meistens ist das **Gameplay** mit Schusswaffengebrauch verbunden. Daraus folgt oft ein futuristisches oder militärisches Setting. Im englischsprachigen Bereich nennt man das Genre **First-Person-Shooter**. Auch hier gibt es Untergenres wie z. B. den **Tactical Shooter**, wenn besonderes Gewicht auf der Zusammenarbeit eines Teams von Spielern besteht.

@ Hier ist der despektierliche Begriff wohl *Ballerspiel*.

trollord

Jump'n'Run (z. B. *Donkey Kong* (1981), *Trine* (2009), *Super Mario Run* (2016)): Das Genre **Jump'n'Run** definiert sich durch die laufende und springende Fortbewegung der Spielfigur, die meistens in einer 2D-Umgebung stattfindet. Gefragt sind Geschicklichkeit und Timing. Das Genre ist eines der ältesten und bekanntesten und auch heute noch lebendig. Im englischen Sprachraum sind die Bezeichnungen **platformer** oder *platform game* geläufiger.



Abenteuerspiele

Hier übernimmt der Spieler ebenfalls die Rolle einer Figur in einer interaktiven Geschichte, der Fokus liegt nicht zwangsläufig auf Action und Kämpfen, sondern meistens eher auf dem Erkunden der Welt und dem Lösen von Rätseln.

Action-Adventure (z. B. *Castlevania* (seit 1987), *Tomb Raider* (seit 1996), *Batman: Arkham Asylum* (2009)): Innerhalb einer Geschichte werden Rätsel gelöst und Gegner bekämpft. Die Grenzen zu Spielen aus dem Action-Genre und **Rollenspielen** sind fließend, hier können auch

zahlreiche Subgenres festgemacht werden, vom **Stealth-Game** (man muss möglichst heimlich und unentdeckt vorgehen) über **Metroidvania** (Spiele, die sich ähnlich spielen wie *Metroid* oder *Castlevania*) bis zum **Survival Horror** (viele Schockeffekte und unheimliche Begegnungen, wird manchmal auch als eigenes Subgenre von Abenteuerspielen gesehen).


Adventure (z. B. *Maniac Mansion* (1987), *Sam and Max Hit the Road* (1993), *Deponia* (2012)): Der Begriff **Adventure** steht im deutschsprachigen Raum für **Point-and-Click-Adventure Games**. Hier bewegt sich meistens eine Spielfigur durch eine 2D-Umgebung. Spielende können den Mauszeiger auf einzelne Objekte richten (point) und sie anklicken (click). Typisch ist auch das Ansammeln von Gegenständen, die in einer **Inventar**liste vermerkt werden und die miteinander kombiniert werden müssen, um Rätsel zu lösen.[@] Rein textbasierte **Adventure**-Spiele (kurz **Text-Adventures**) gibt es schon seit den Siebzigern (*Adventure*, 1976).

@ Im Vergleich zu den **Action-Adventures** sind Kämpfe in **Adventure**-Spiele meistens als komische Elemente enthalten. Ein wunderbares Beispiel hierfür ist das Spiel *The Secrets of Monkey Island*.  Dort erhält der Hauptcharakter z. B. Fechttraining. Doch statt Klingenschwingen zu trainieren, muss der Spieler sich in einem verbalen Schlagabtausch üben und z. B. eine passende Antwort auf „Du kämpfst wie ein dummer Bauer.“ finden (in diesem Fall: „Wie passend. Du kämpfst wie eine Kuh.“). Auch der Schlusskampf gegen den Bösewicht der Geschichte setzt auf komische Elemente: Mithilfe eines Malzbiers gelingt es,  den Geister-Bösewicht aufzulösen.



D4wn

Rollenspiel (Role-Playing Game, **RPG**) (z. B. *Rogue* (1980), *World Of Warcraft* (2004), *The Witcher* (seit 2007), *Blackguards* (2014)): Ein einzelner oder mehrere Spielcharaktere bewegen sich durch eine komplexe Welt, mit der sie meistens in Kämpfen, oft auch in sozialen Situationen interagieren. Der oder die Charaktere verbessern im Lauf des Spiels ihre Fähigkeiten ständig (das sogenannte **Upleveln**)[@]. Mit der zunehmenden Stärke der Spielfiguren kommen immer stärkere Gegner im Spiel vor. Viele Spiele aus diesem Genre sind Umsetzungen von **Pen-and-Paper-Rollenspielen**, die am Spieltisch stattfinden. In Online-**Rollenspielen** (Massively multiplayer online role-playing game, kurz **MMORPG**) bewegen sich alle Spieler durch dieselbe Welt. Action-**Rollenspiele** wie *Diablo* (1996) spielen sich in **Echtzeit** ab und erfordern schnelle Reaktionen.

@ In den Spielen muss sich dabei nicht zwangsläufig der Spielcharakter selbst weiterentwickeln. So bleibt man z. B. in den *Pokémon*-Spiele immer ein Kind auf Reisen, die gefangenen *Pokémon*-Begleiter gewinnen jedoch in den Kämpfen an Erfahrung und entwickeln sich ggf. weiter. Das Weiterentwickeln wird übrigens in den unterschiedlichen **Rollenspielen** sehr verschieden dargestellt. Mal verändert sich tatsächlich der gesamte Charakter, mal erhöhen sich einfach nur die Werte, die am Rand eingeblendet werden und mal erhält der Charakter  neue Ausrüstungsgegenstände oder Fähigkeiten.

K14r4

Strategiespiel

Bei **Strategiespielen** ist das planvolle Vorgehen wichtig. Der Aufbau eigener Basen oder Städte kann ebenso eine Rolle spielen wie die Handhabung von Ressourcen, der Aufbau eigener Einheiten und der Handel von Waren. Gegner sind entweder andere Spieler oder **künstliche Intelligenzen**.

Echtzeit-Strategiespiel (z. B. *Die Siedler* (1993), *Command & Conquer* (1995), *Plants vs. Zombies* (2009)): Bei **Echtzeit-Strategiespielen** (Real time strategy oder kurz RTS) handeln Computergegner und Spieler gleichzeitig. Zur Spielweise gehören schnelles Reagieren und strategisches Planen unter Zeitdruck. Ein Subgenre ist **Tower Defense**, bei dem die eigene Basis mit meistens immobilen Einheiten gegen mobile Gegner verteidigt werden muss.[@]

@ **Tower Defense** Spiele gibt es in allen Formen und Farben. So muss in einigen dieser Spiele ein Königreich vor dem Eindringen magischer Monster bewahrt werden – in anderen Spielen zielen dann Affen auf herannahende Luftballons, die man zum Platzen bringen muss. Zudem sind manche dieser Spiele so aufgebaut, dass man selbst die Angriffswellen starten kann (und somit sehr strategisch vorgehen kann), während in anderen Spielen die Angriffswellen automatisch starten und man ggf. unter Zeitdruck gerät.

Rundenbasiertes Strategiespiel (z. B. *Empire* (1977), *Sid Meier's Civilization* (1991), *Worms* (1995), *XCOM: Enemy Unknown* (2012)): In rundenbasierten **Strategiespielen** (Turn based Strategy Games oder TBS) handeln Computergegner und Spieler abwechselnd. Hier steht das strategische Planen im Vordergrund.[@]

@ Das Spielprinzip ähnelt also den meisten Gesellschaftsspielen, wo z. B. im Uhrzeigersinn gespielt wird, sodass immer eine Person am Zug ist.

Simulation

Das Genre Simulationsspiel umfasst eine weite Bandbreite von Spielen, die einen Aspekt der Realität (durchaus auch einer fiktionalen Realität) möglichst genau abbilden sollen.

Wirtschaftssimulation (z. B. *Hanse* (1986), *Anno 1602* (1998), *Sim City Buildit* (2014)): In **Wirtschaftssimulationen** muss eine Organisation wie beispielsweise eine Firma, eine Stadt oder ein Fußballverein möglichst erfolgreich gemanagt werden. In der Regel tritt dabei der Spieler nicht als eigener **Avatar** in Erscheinung. Oft überschneidet sich das Genre mit dem Genre **Strategiespiele**.

Rennspiel (z. B. *Speed Race* (1974), *Virtua Racing* (1992), *Super Mario Kart* (1992), *Blur* (2010)): **Rennspiele** simulieren Autorennen.[#] Das Spielziel ist es, alle Gegner zu überholen. Oft kann dabei durch das in erfolgreichen Rennen

gewonnene digitale Geld das eigene Fahrzeug optisch modifiziert und technisch aufgerüstet werden.

Es gibt natürlich auch **Rennspiele** mit anderen Fahrzeugen wie Motorrädern, Fahrrädern oder sogar Reittieren.



D4wn

Jup3

Flugsimulation (z. B. *Flight Simulator* (1982), *Air Warrior* (1988), *Wing Commander* (1990)): Bei einer **Flugsimulation** geht es darum, ein virtuelles Flugzeug oder Raumschiff zu steuern. Die Sicht auf den Bildschirm entspricht normalerweise dem Blick aus dem Cockpit. Das Spielziel ist meistens Start, Flug und Landung ordnungsgemäß abzuschließen. Ein Subgenre bilden Militärische **Flugsimulationen**, auch Luft- oder Raumkampfsimulation genannt, bei denen man Ziele in der Luft oder am Boden zerstören muss, ohne dass das eigene Fluggerät zerstört wird. **Flugsimulationen** zur Ausbildung von Pilotinnen und Piloten fallen in die Kategorie Serious Games.

Techniksimulation (z. B. *Train Simulator* (1995), *Landwirtschafts-Simulator* (seit 2008), *Schwebebahn-Simulator 2013* (2013)): In **Techniksimulationen** geht es darum, den ordnungsgemäßen Betrieb von Fahrzeugen wie Eisenbahnen, Schwebebahnen oder landwirtschaftlichen Maschinen nachzuempfinden. Manchmal sind sie mit **Wirtschaftssimulationen** verknüpft – etwa, wenn ein Bauernhof nicht nur bewirtschaftet, sondern auch gemanagt werden muss.

Sportspiel (z. B. *Pong* (1972), *Tiger Woods 99* (1998), *Pro Evolution Soccer* (2001)): Bei **Sportspielen** lenkt man den eigenen **Avatar**, der an einem sportlichen Wettbewerb wie einem Golf- oder Tennisspiel teilnimmt. Bei Mannschaftssportarten wechselt man oft zur momentan wichtigsten Spielfigur, z. B. zum Stürmer im Ballbesitz. Gerade bei Fußballsimulationen spielt man nicht nur das Spiel, sondern stellt auch die Mannschaft zusammen. Mittlerweile leihen Sportstars ihren digitalen **Avataren** nicht nur den Namen, sondern auch das Gesicht. Hier gibt es Überschneidungen mit Fußballmanagersimulationen.

Sanstige

Das ist natürlich kein richtiges Genre, sondern in diesem Fall eine Behelfskategorie für die restlichen Genres. Es gibt **Puzzlespiele** wie *Tetris* oder *Candy Crush*, bei denen abstrakte Formen in unterschiedlichen Farben miteinander kombiniert werden müssen. Viele von ihnen fallen in die Kategorie **Casual Game**, sind also leicht zu verstehende Spiele ohne tiefe Immersion mit schnellen Erfolgserlebnissen, die nebenher gespielt werden können. Das Genre **Musikspiel** umfasst Games wie *SingStar*, bei denen Popsongs mitgesungen werden und die Mitspielenden anhand der getroffenen Töne bewertet werden bis hin zu *Tanzspielen*, bei denen die richtigen Tanzschritte auf einer Sensormatte ausgeführt werden müssen. **Glücksspiele** am Automaten sind mittlerweile größtenteils digital und müssen damit auch als Videospiele kategorisiert werden. **Computerschach** simuliert das Spiel der Könige und erschafft Hochleistungs-**KIs**. **Quizspiele** auf dem Handy oder der **Konsole** zeigen, wie breit gefächert diese Kategorie ist.

Spiele mit mehreren Genres: Immer mehr Spiele lassen sich nicht einfach einem Genre zuordnen. So vereinen Spiele der *Grand Theft Auto*-Reihe Genres wie **Action-Adventure**, **Rollenspiel**, Fahr- und **Flugsimulation** sowie **Ego-Shooter**. Auch die Genre-Zuschreibung **Open World**-Spiel wird hier oft angewandt.

Open World-Spiele zeichnen sich durch räumliche Freiheit (die Spielfigur kann sich in der Spielwelt relativ frei bewegen) und eine offenen Erzählstruktur aus.[#] Einen ähnlichen **Open World**-Ansatz verfolgt *Second Life* (2003) als Simulation einer Welt ohne Spielaspekt.

Viele **Rollenspiele**, wie z.B. *The Witcher*, bieten eine **Open World**, in der die Hauptfigur sich durch die ganze Spielwelt bewegen kann.

Das führt manchmal auch dazu, dass Spieler die Games umfunktionieren, z.B. in *Zelda*-Spielen *Rasen mähen* (also in dem Spiel einfach durch die Gegend laufen und Münzen einsammeln).

D4wn

Auch *Minecraft* vereint Genres wie **Open World**, **Rollenspiel**, Bausimulation und **Sandbox**: Ähnlich wie bei **Open World**-Spielen ist die Spielwelt frei zu erkunden, ein Spielziel ist aber nicht vorgegeben. Wie im Sandkasten (daher die Bezeichnung) können Spielende ihre Kreativität frei entfalten. Durch das Zusammenfließen der Genres werden im Grunde Simulationen von Welten entworfen, die umfassender sind als jedes Spiel vorher.

Serious Games/Lernspiele als Sonderform (z.B. *Fürst Marigor und die Tobis* (1997), *Fold it* (2008), *PatDoc-Talk* (2010), *Squirrel & Bär* (2014)): Diese Games dienen in erster Linie dazu, Informationen und Bildung zu vermitteln. Serious Games werden vor allem in der Berufsausbildung angewandt, sie umfassen Flugsimulatoren bis zu medizinischen Simulationen. Lernspiele oder didaktische Spiele finden im pädagogischen Bereich Anwendung. Kinder und

Jugendliche sollen Schulwissen vermittelt bekommen.[#]

Mehr Informationen über Serious Games und Lernspiele gibt es im [Kapitel 4](#) dieses Buches: *Games als Lehrmittel: Wie gut lernt man da?* ab S. 53.

Ausblick: Die Zukunft

Die einzige Gewissheit betrifft die weitere Entwicklung von Video- und Computerspielen ist wohl die, dass sie untrennbar mit unserer Lebenswelt und unserer Kultur verbunden sind. Sie werden sich, wie andere Medien in den letzten Jahrtausenden, weiterentwickeln. Besonders verdeutlicht wird das durch zwei Trends: **Gamification** und **Virtual Reality**.

Gamification beschreibt die Motivationssteigerung durch spielerische Elemente (siehe auch [Kapitel 5](#) in diesem Buch). Spieledesign und Spielmechaniken werden auf spielfremde Anwendungen und Prozesse übertragen, um Probleme zu lösen und Teilnehmer zu engagieren. Das kann nützlich sein, etwa wenn Kinder mit einer Zahnputz-App Freude beim Zähneputzen entwickeln. Das kann aber auch die gesamte Gesellschaft beeinflussen, etwa, wenn ein Social Credit System in den kommenden Jahren in China zur Anwendung kommen könnte. Das System soll allen Bürgerinnen und Bürgern einen Score zuweisen, der ihre Kreditwürdigkeit, aber auch ihr staatsstreu Verhalten dokumentiert.⁷

Zwar ist **Virtual Reality** oder virtuelle Realität, die echt erscheinende 3D-Umgebung aus dem Computer, seit den Neunzigern immer wieder im Gespräch. Bisher scheiterten massentaugliche Umsetzungen allerdings an den technischen Möglichkeiten. Seit 2016 sind allerdings mit Oculus Rift und PlayStation VR zwei solcher **Head-Mounted Displays** (oder **Datenbrillen**) im Handel. Ob sich die aktuelle Generation von VR-Anwendungen auf dem Markt durchsetzt, ist zurzeit noch umstritten.

Angelehnt an die **Virtual Reality** ist der Begriff der **Augmented Reality**, erweiterte Realität. In der AR überlagern Spielelemente die Wirklichkeit, ermöglicht durch Geräte wie Google Glasses oder Smartphones. Bisher wird vor allem das Smartphonespiel *Pokémon GO*® als Beispiel für

@ In dem Spiel werden Animationen der *Pokémons*, dank der Kamera-Nutzung, auf einem realen Hintergrund, der sich gerade vor dem Smartphone befindet, abgebildet. Durch die Verknüpfung der beiden Welten sind viele sehr lustige Screenshots entstanden. So tauchen z. B. Wasser-Pokémons u. a. in Badezimmern auf.

Augmented Reality genannt, das im Jahr 2016 eine große Bekanntheit und Verbreitung erlangte.

K14r4

„Medienkritik“, „neue Medien“, „Wie ‚neu‘ sind neue Medien?“

Die Geschichte der Games wäre unvollständig, wenn nicht auf die fortdauernde Kritik an ihnen und die damit einhergehende Problematisierung eingegangen würde.

Einschränkend ist aber gleich hervorzuheben, dass Games selten generell kritisiert werden. Meist trifft die Kritik entweder bestimmte Spielgenres wie z. B. **Ego-Shooter** oder die Verbreitung und Nutzung elektronischer Geräte – unabhängig davon, ob nun auf ihnen gespielt, geschattet oder auch nur Filme, Bücher oder Musik konsumiert werden. Problematisiert wird also mehr der Fernseher, der Computer, die Spiele**konsole** oder eben aktuell das Smartphone, die allzu viel Lebenszeit beanspruchen und insbesondere nicht ins Kinderzimmer gehören würden.

„Digitale Demenz“ – Kritik an Games aus der Sicht des Psychiaters und Mediziners Prof. Dr. Manfred Spitzer⁸



Um die aktuellen Diskussionen um schädliche Einflüsse von elektronischen Medien und darunter eben auch Games zu veranschaulichen, werden im Folgenden die entsprechenden Argumente von Manfred Spitzer aufbereitet, der mit seinem Buch „Digitale Demenz: Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen“ (2012) die öffentliche Debatte dazu wesentlich bestimmt.

Zentraler Maßstab eines gelingenden menschlichen Lebens ist, so Spitzer, die Gesundheit in körperlicher und geistiger Hinsicht als Fundament einer möglichst hohen Bildung für alle. Seiner Meinung nach wird dies allerdings bereits in der frühen Kindheit gefährdet. Die frühe Beschäftigung in sozialen Online-Netzwerken beeinträchtigt die Entwicklung sozialer Fähigkeiten wie Empathie, Hilfsbereitschaft und begünstigt die Entwicklung negativer Verhaltensmuster wie kriminelle Handlungen, Lügen, Aggressionen, Diffamierung und Mobbing bzw. Bullying.

"Digitale Demenz" [Fortsetzung]

Elektronische Medien nehmen dem Menschen, so Spitzer, immer mehr Verarbeitungsschritte beim Denken ab, was insgesamt zu einer oberflächlicheren Denkweise führt. Zudem verfällt das kognitive Bestreben Informationen zu behalten (etwas auswendig zu lernen und zu erinnern), da diese Aufgaben schließlich in digitale Medien ausgelagert werden. Wissenschaftliche Studien erlauben, so Spitzer, inzwischen die Schlussfolgerung, dass Lernende ihr geistiges Potenzial nicht ausschöpfen und somit kein solides Expertenwissen aufbauen können.

Konkret bezogen auf Games kritisiert Spitzer, dass diese in erster Linie dazu führten, dass weniger Zeit für andere Tätigkeiten wie Schlaf, Hausaufgaben oder Sport zur Verfügung stünde. Diese fehlende Zeit wirke sich dann z.B. auf die Schlafhygiene und auf Schulleistungen aus. Laut Spitzer führen Computerspiele dabei nicht nur zu einer höheren Gewaltbereitschaft, sondern auch zu Apathie in echten Gewaltsituationen. Mit Bezug auf verschiedene wissenschaftliche Studien zu Bildschirmmedien schlussfolgert Spitzer, dass die Beeinträchtigung sozialer Fähigkeiten wie dem Einfühlvermögen nachgewiesen sei. Zudem verweist Spitzer darauf, dass Spiele heutzutage bewusst so entworfen werden, dass sich die Nutzer möglichst anhaltend mit ihnen beschäftigen, wodurch sich eine Sucht bilden kann. Besonders Kinder mit einem schwachen sozioökonomischen Status seien von einem übermäßigen Konsum betroffen, woraus letztlich die soziale Chancengleichheit eingedämmt und Aufstiegsmöglichkeiten verhindert werden.

Um einen verantwortungsvollen Umgang mit elektronischen Medien und ihren Möglichkeiten zu erwerben, bedarf es, so Spitzer, einer soliden Selbstkontrolle, die allerdings anstrengend und damit körperlich stressend ist. Ein Ergebnis ist das vermehrte Absterben von Nervenzellen. Nach Spitzers Analysen führt regelmäßiger Bildschirmkonsum in erster Linie zu Sprachdefiziten und Bewegungsarmut und weiter dann zu Fettleibigkeit, Depression und Einsamkeit. Aber auch Demenz-Symptome, Angststörungen und Herz-Kreislauf-Erkrankungen bis hin zu einem früheren Tod sind für Spitzer auf einen erhöhten Konsum elektronischer Medien zurückzuführen.

Einzelne Vorteile der Nutzung elektronischer Medien können die deutlichen Nachteile nicht ausgleichen, so Spitzer zusammenfassend. Insbesondere für Bildungseinrichtungen fehlt bis heute ein wissenschaftlicher Beweis, dass ein digital gestütztes Lernen erfolgreicher ist. (Jamal Kaddim)

Beispielhaft für diese umfassende Kritik an neuen Medien ist die Diskussion zur Fernseh-sucht, die mit dem Aufkommen des aktuellen Leitmediums einherging. Einschlägig ist hier die geradezu apokalyptische Zuspitzung von Neil Postman (1985) in seinem Buch „Wir amüsieren uns zu Tode“⁹, der dem Fernsehen attestiert unsere moderne Lebensweise in ein fort-dauerndes Showbusiness zu verwandeln, in dem nur Unterhaltung (sprich: Einschaltquoten) von Wert sind und insbesondere Informationen, Auseinandersetzung und Kritikfähigkeit zunehmend verloren gehen.[@] Etwas plakativer sind in dieser Hinsicht die zwölf Tipps des US-amerikanischen katholischen Priesters John McCloskey¹⁰, mit denen die Familie vom Fernseher wieder zu Jesus gebracht werden soll. Dieser Text zeigt vielleicht auch den Wandel von Fernsehen als schlimmstes vorstellbares Medium zu Videospielen: Denn Fernsehen, so Pater McCloskey, sei wie Marihuana, Videospiele jedoch wie Heroin. Sein Sermon schließt mit den Worten: „Noch nie wurde an so Belangloses soviel Zeit verschwendet.“

@ Ein weiterer bekannter Medienkritiker ist Theodor W. Adorno, der sich mit dem schädlichen Einfluss von Fernsehen auf (politische) Bildung beschäftigte.

Kritik an neuen Medien ist also verbreitet und womöglich auch unausweichlich. Und dies gilt nicht nur für die sogenannten neuen Medien wie Film, Fernsehen oder Computer, sondern durchaus schon für die alten.

So war im 18. Jahrhundert mit der zunehmend massenhaften Verbreitung gedruckter Bücher die „Lesesucht“ ein großes gesellschaftliches Thema. Man sprach von gefährlicher Literatur oder falscher Lektüre. So war das Lesen religiöser Texte wie der Bibel erwünscht, Lesen zum Zeitvertreib galt dagegen in vielen Kreisen als sehr bedenklich. Insbesondere, dass Frauen Romane lesen, schien unangemessen.

Buch- und Lesekritik im 18. Jahrhundert



Ein bekanntes Beispiel für die gesellschaftliche Problematisierung von literarischen Lektüren im 18. Jahrhundert ist die Diskussion um Johann Wolfgang von Goethes Briefroman „Die Leiden des jungen Werther“, der nicht nur massenhaft Leserinnen und Leser verückt, sondern auch eine Selbstmordwelle hervorgerufen haben soll. Wir reden ja noch heute vom Werther-Effekt – womit die Befürchtung angesprochen ist, dass detaillierte Berichterstattung über Selbstmorde zu Nachahmungstaten führen kann. Diese Diskussion gab es schon zu Goethes Zeiten. Inwieweit Goethes Briefroman wirklich eine solche Wirkung hatte, ist ungewiss, weil es im 18. Jahrhundert keine oder zumindest keine verlässlichen Statistiken über Selbstmorde gab. Aber bei dem damaligen „Werther-Fieber“ ging es auch nicht nur um die romantische Verklärung von Suizid, sondern es betraf sämtliche Aspekte des Lebens. So gab es z. B. eine durch den Roman angestoßene Modewelle, sich selbst wie Werther zu kleiden: blauer Tuchfrack, gelbe Weste, Kniehosen aus gelbem Leder, Stulpenstiefel und runder, grauer Filzhut. Das erinnert mit Blick von heute nicht von ungefähr an **Cosplay**, bei dem sich Enthusiasten als Charaktere aus ihrem Lieblingsspiel verkleiden.

Unabhängig davon, dass Medienkritik als ein immer wieder auftretender, typischer Reflex auf gesellschaftlichen Wandel gesehen werden kann, sind drei Merkmale von Games hervorzuheben, die sie von älteren Medien unterscheiden – und somit konkreten Anlass für ihre kritische Hinterfragung bieten:

- a) Games sind überall verfügbar: Man kann überall und jederzeit auf jedem Handy spielen.
- b) Games führen durch ihr interaktives Design, ihre detaillierte Gestaltung und das Ansprechen mehrerer Sinne zu einem tiefen Eintauchen in die Spielwelt (Fachwort: Immersion) und zu einer hochgradigen Identifikation mit der eigenen Spielfigur.
- c) Die Spielwelten vieler Games sind so vielschichtig, dass man alle möglichen Aspekte von ihnen erleben kann. Sie bilden eine eigene, endlos scheinende Welt, die zu fortgesetzten Entdeckungsreisen einlädt. Zum Teil kann man die Spielwelt auch selbst mitgestalten oder auf eine eigene Weise nutzen. So könnte man theoretisch bei *Grand Theft Auto* (GTA) den Mafia-Plot verlassen und den Rest des Spiels damit verbringen, Pizza auszuliefern.

Diese besonderen Merkmale von Games deuten einerseits auf mögliche Gefahren hin, dass sich Spieler besonders stark und anhaltend in diesen Spielwelten verlieren und also ein

Suchtverhalten entwickeln können. Andererseits verweisen sie aber auch darauf, dass Games unseren Lebensalltag schon jetzt und zukünftig wohl immer mehr durchdringen und prägen werden. Sie bieten Erfahrungsräume, Musik- und Bilderwelten und – nicht zu vergessen – Geschichten und Regelsysteme, die zu den sonstigen Erfahrungsräumen (mein Wohnumfeld, meine Freunde, meine Arbeit, mein Fernsehkonsum) hinzutreten, diese ergänzen, erweitern oder auch mit ihnen konkurrieren. Und das nicht nur als eigene Erfahrung und Tätigkeit, sondern gerade auch als Begegnung mit anderen, die ihre aus Spielerlebnissen gewonnenen Vorstellungen bewusst oder unbewusst einbringen.

Was das für Vorstellungen sein können, darin nicht zuletzt, soll das vorliegende Buch Einblick geben.

Quellen

- 1 Zitiert nach einer späteren Ausgabe: Huizinga, J. (2004). *Homo Ludens. Der Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 37.
- 2 Webseite des Deutschen Blinden- und Sehbehindertenverbandes: www.dbsv.org/computerspiele.html [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 3 Eine Übersicht zu MS-DOS-Spielen gibt es beispielsweise hier: archive.org/details/softwarelibrary_msdos_games/v2 [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 4 Laut einem Artikel im Guardian: www.theguardian.com/commentisfree/2014/sep/18/52-percent-people-playing-games-women-industry-doesnt-know [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 5 Laut einem Blogbeitrag vom Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware: www.biu-online.de/blog/2017/06/07/durchschnittsalter-der-deutschen-gamer-steigt-weiter/ [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 6 Laut einer Studie im Auftrag des Digitalverbands Bitkom: www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Gaming-hat-sich-in-allen-Altersgruppen-etabliert.html [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 7 Erklärt im YouTube-Video von Extra Credits: www.youtube.com/watch?v=lHcT-KWiZ8sI [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 8 Spitzer, M. (2012). *Digitale Demenz: Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen*. München: Droemer.
- 9 Postman, N. (1985). *Wir amüsieren uns zu Tode. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie*. Frankfurt am Main: Fischer.
- 10 McCloskey, J. (1994, 6. November). *A Twelve-Step Program for TV Addicts*. Huntington, Indiana: Our Sunday Visitor. Hier nachzulesen: www.catholicity.com/mccloskey/tvaddicts.html [letzter Abruf am 25.09.2017]

Matthias Rürup

3 | Games als Lerngelegenheiten: Was lernt man da?

Ursprünglich stand das Schulprojekt, das in diesem Buch dokumentiert wird, unter dem Motto *Und trotzdem was gelernt!*. Mit diesem Motto sollte die trotzig-selbstbewusste Haltung der Schülerinnen und Schüler als aktive Spielerinnen und Spieler wertschätzend aufgegriffen werden. Auch wenn man Games mit guten Gründen als vergeudete Zeit und schädliche Beschäftigung betrachten kann, ist das trotzdem, so sollte mit diesem Projektmotto hervorgehoben werden, keineswegs alles oder immer so. Im Gegenteil: Bei einem genaueren Blick auf die Games und auf das, was sie bei den Spielerinnen und Spielern bewirken, gelangt man auch zu anderen Einschätzungen. Zum Beispiel eben, dass Games *auch* Lerngelegenheiten sind, also Kindern und Jugendlichen etwas Nützliches beibringen, gegen das sogar Eltern oder Lehrkräfte kaum etwas sagen können. Nicht immer vielleicht, wie man ja auch durch Games nicht immer einsam und süchtig wird, aber zumindest nicht von vornherein auszuschießen.

Die Analyseperspektive, dass Computer- und Videospiele auch als Lerngelegenheiten begriffen werden können, stand so am Anfang des Schulprojekts – als Versprechen und Versuch die Schülerinnen und Schüler bei ihren Interessen abzuholen. Aber nicht nur das. Diese Analyseperspektive war auch schon mit einer eindeutigen Antwort versehen: Natürlich lernt man da! Fraglich ist nur was. Und ob man das, was man da lernt, auch positiv bewerten kann.

In dem Hauptteil dieses Buches stellen Schülerinnen und Schüler der Pina-Bausch-Gesamtschule in Wuppertal-Vohwinkel ihre Einsichten und Einschätzungen zu den Lernpotenzialen ausgewählter Games vor. Diesen Analysen und ihren Ergebnissen soll hier noch nicht vorgegriffen werden.

Anliegen des folgenden Kapitels ist vielmehr die Klärung der grundlegenden Begriffe für diese Analysen – also ein typisch wissenschaftliches Bemühen um allgemeine Definitionen und grundlegende Systematisierungen.

Was heißt Lernen – in Video- und Computerspielen?

Zuallererst ist der Begriff des Lernens selbst zu klären. Beim alltäglichen Reden über Lernen denkt man vor allem an Schule und Unterricht. Dass man bei Games lernen könnte, vor allem wenn sie nur zum Zeitvertreib gedacht sind, ist aus dieser Perspektive schwer verständlich und irritierend. Wissenschaftler, die sich mit Lernen beschäftigen, sehen in dieser These dagegen eher eine triviale Selbstverständlichkeit. Sie benutzen in der Regel einen anderen, sehr weiten Lernbegriff.

Einen solchen weiten Lernbegriff formuliert z. B. Anita Woolfolk, eine US-amerikanische pädagogische Psychologin. Lehramtsstudierenden an deutschen Universitäten ist ihre Definition des Lernens sehr geläufig, da sie üblicherweise in mindestens einer ihrer Klausuren abgefragt wird.

Der Lernbegriff von Anita Woolfolk



„Im weiteren Sinne tritt Lernen auf, wenn Erfahrung eine relativ dauerhafte Veränderung im individuellen Wissen und Verhalten schafft. Die Veränderung kann beabsichtigt oder unbeabsichtigt, zum Besseren oder Schlechteren, richtig oder falsch und bewusst oder unbewusst sein [...] Auf Reifung zurückzuführende Veränderungen, wie wachsen und graue Haare bekommen, gelten nicht als Lernen. Vorübergehende Veränderungen durch Krankheit, Müdigkeit oder Hunger fallen auch nicht unter die allgemeine Definition von Lernen.“¹

Grundsätzlich definiert Woolfolk Lernen von der Möglichkeit der Beobachtung her: Es habe erkennbar dann stattgefunden, „wenn eine Erfahrung eine relativ dauerhafte Veränderung im individuellen Wissen und Verhalten bewirkt habe.“¹

Diese Formulierung klingt zunächst einmal unheimlich abstrakt und schematisch. Nichts ist in ihr zu finden vom Aha-Erlebnis, der Anstrengung und Konzentration, dem Üben, das unser Alltagsverständnis von Lernen prägt. Allerdings ist schulisches Lernen in dieser Definition durchaus eingeschlossen, wenngleich vielleicht nicht auf den ersten Blick. Auch in der Schule lernt man durch Erfahrungen. Hier sind es eben Lehrervorträge und Lehrbuchaufgaben, mit denen sich auseinandergesetzt wird. Und sichtbar wird das Lernen im schulischen Test, wenn die Schülerinnen und Schüler diesen richtig bzw. erfolgreich bearbeiten. Und zwar nicht nur einmal, zufällig und überraschend, sondern bewusst, wiederholt und voraussehbar. Was die Schülerinnen und Schüler können, hat sie dauerhaft verändert, wobei das Wort „relativ“ in der Definition von Woolfolk andeutet, dass auch Gelerntes durchaus wieder vergessen oder aus der Übung kommen kann.

Zum Lernen zählen aber – das ist der zentrale Hinweis in der Definition von Woolfolk – nicht nur solche typischen Beispiele von Schule und Unterricht, sondern eben auch viele andere alltägliche und unterschwellige Phänomene. Man muss ja nur irgendwelche Erfahrungen machen, das heißt ein irgendwie eindruckliches Erlebnis. Und dieses Erlebnis muss lediglich irgendeine Wissens- oder Verhaltensveränderung hervorrufen, die nicht sogleich wieder verschwindet. Unter einen solcherart weiten Begriff des Lernens fällt das kleine, neue Wort, das man irgendwo aufschnappt, ebenso wie die zunehmend selbstverständliche Orientierung, wo sich welche Anzeige, welcher Hebel und Schalter im neuen Auto befindet.

Woolfolks Definition des Begriffs Lernen umfasst aber noch zwei Ergänzungen (siehe Textbox oben). Zum einen, so Woolfolk, muss die Wissens- oder Verhaltensänderung, die ein erfolgreiches Lernen anzeigt, nicht notwendigerweise beabsichtigt, bewusst, richtig oder etwas Gutes bzw. Besseres sein. Lernen kann auch unbeabsichtigt und unbewusst geschehen. Und es kann auch zu falschen Ergebnissen bzw. Verschlechterungen führen. Zum anderen schließt Woolfolk bestimmte Wissens- oder Verhaltensänderungen, die auf körpereigene Prozesse des Lernenden (sein Altern, sein Erwachsen- oder Krankwerden) und nicht auf Erfahrungen zurückzuführen sind, explizit aus dem Begriff des Lernens aus.

Besonders mit der ersten Ergänzung wird deutlich, wie ausgesprochen weit der Lernbegriff von Woolfolk gefasst ist. Als Lernen werden eben nicht nur offensichtliche und gut wahrnehmbare Verhaltens- oder Wissensveränderungen aufgefasst, sondern auch kleine,

nebensächliche oder subtile. Es geht nicht nur um das Erlernen des Autofahrens oder einer Fremdsprache, sondern auch um irgendwelche Detailerfahrungen, wie z. B. dass es das neueste Smartphone nicht nur in den Farben Silber, Schwarz und Blau, sondern auch Zitrone zu kaufen gibt. Und mehr noch: Lernen bedeutet eben nicht nur – wie in der Schule üblicherweise thematisiert und gefordert – eine zielgerichtete Aktivität, zu der man sich motivieren, besonders konzentrieren und anstrengen muss. Lernen passiert vielmehr überall und jederzeit, sobald irgendwelche besonderen, verhaltens- bzw. wissensverändernden Erfahrungen gemacht werden. Also selbstverständlich auch beim Daddeln am Computer oder sogar – da auch Träume irgendwie Erfahrungen sind – im Schlaf.

Lernen umfasst also nicht nur *formale* Lerngelegenheiten wie Schule und Unterricht, die – so die Definition der Europäischen Kommission (2001)² – organisiert durch Lehrkräfte an speziellen Lernorten, orientiert an einem Lehrplan lehrgangsmäßig auf Prüfungen und Zertifikate ausgerichtet sind, sondern auch *informelle* Lernprozesse, die sich irgendwie im Alltag – beim Spaziergehen, Fernsehen, beim Museumsbesuch oder auch beim Schwatzen mit den Nachbarn – einstellen.

Von formalen bis informellen Lerngelegenheiten



Neben dem formalen und informellen Lernen wird üblicherweise noch eine weitere, mittlere Form von Lerngelegenheiten unterschieden: das non-formale Lernen. Ebenso wie das formale Lernen handelt es sich dabei um eine erkennbare, zielgerichtete Lernbemühung, der aber zentrale Aspekte des formalen Lernens (der Lernort, die Lehrkraft, die Prüfung oder das Zertifikat) fehlen. Beispiele für non-formales Lernen sind Kurse der Erwachsenenbildung oder auch Selbstlernbücher. Im Gegensatz zum informellen Lernen ist es ein bewusst angelegter Lernprozess und nicht nur ein alltäglich beiläufiges Sammeln von Eindrücken und Erfahrungen, die das Wissen oder das Verhalten verändern.

Vor allem auch mit dem Hinweis, dass Lernen nicht unbedingt zu verbesserten Verhaltensweisen oder richtigeren Wissensbeständen führen muss, weist Woolfolk über schulische Kontexte hinaus. In der Schule sind die relevanten Lernerfahrungen von vornherein pädagogisch so ausgewählt und aufbereitet, dass sie möglichst schnell, umweglos und nachhaltig von einem weniger guten zu einem besseren Wissen (Kenntnissen) oder Verhalten (Fähigkeit und Fertigkeiten) führen. Außerhalb von Schule sind die Erfahrungen, die ein Individuum machen kann, dagegen nicht derart ausgewählt, zielgerichtet platziert, betreut und kontrolliert. Fehlinformationen, Lügen oder auch schlicht Nonsense sind häufiger, Irrtümer und Fehlentwicklungen wahrscheinlicher bis hin zu gefährlichen und krankhaften Veränderungen aufgrund verstörender oder gar traumatisierender Erfahrungen. Schließlich zählt auch der Aufbau einer Sucht – als Verarbeitung der Erfahrung, dass eine bestimmte Verhaltensweise besondere Glücksgefühle oder Befriedigungen hervorruft – als Lernen. Wie eben auch das Überwinden einer Sucht als Lernbemühung, genauer als aktives Verlernen oder Umlernen zu kennzeichnen ist.

Aber auch Schule besteht natürlich nicht nur aus Unterricht. Negative Erfahrungen von Ungerechtigkeiten, Mobbing und Ähnlichem sind auch dort möglich. Und umgekehrt ist der

außerschulische Alltag eben auch kein rechts- und gesetzloser Raum ohne Mitgefühl, Solidarität und Hilfsbereitschaft. Mehr noch: Bestimmte, besonders intensive Erfahrungen wie z. B. von Liebe, Freundschaft, Abenteuer können nur außerschulisch bzw. außerunterrichtlich gesammelt und pädagogisch kaum hergestellt und garantiert werden.

Grundsätzlich ist Lernen also ein allgegenwärtiges und vielgestaltiges Phänomen. Eigentlich ist jede noch so kleine, gute oder schlechte Wissens- und Verhaltensveränderung als Lernen einzuschätzen, sofern sie relativ dauerhaft ist. Auszugrenzen sind lediglich Phänomene der Wissens- und Verhaltensänderungen, die nicht durch Erfahrungen, sondern durch andere, vor allem körperliche Ursachen hervorgerufen werden wie z. B. durch Prozesse der körperlichen Reifung eines Menschen im Lebenslauf oder Einschränkungen und Erschöpfungszustände infolge von Krankheiten oder Verletzungen.

Insofern ist – mit dem Lernbegriff der pädagogischen Psychologie – die Einschätzung, dass man bei Video- und Computerspielen etwas lernen kann, überhaupt nicht aufregend und verwunderlich. Wieso auch nicht? Auch Games sind – natürlich – Erfahrungsräume und dies umso mehr und intensiver, je häufiger man sich ihnen widmet. Fraglich ist also nicht, ob man durch Games etwas lernt – das tut man, genauso wie beim Buchlesen oder Spazierengehen – sondern nur:

- Wie man mit ihnen lernt,
- was für Erfahrungen Games anbieten
und schließlich – was wir allerdings erst im [nächsten Kapitel](#) diskutieren –
- wie vorhersehbar und wie wirksam und folgenreich dieses Lernen ist – insbesondere auch für die Welt außerhalb der Spielekontexte, das sogenannte wirkliche Leben.

Wie lernt man – in Video- und Computerspielen?

Zur Frage, wie Video- und Computerspiele Lernen ermöglichen können, möchten wir wiederum auf basale lernpsychologische Unterscheidungen zurückgreifen. Demnach lassen sich grundsätzlich drei Formen des Lernens voneinander abgrenzen:

- a) das Lernen als Reaktion auf Reize (Behaviorismus®)
- b) das Lernen von einem Modell und
- c) Lernen als Problemlösen.

@ Der Behaviorismus ist eine der bekanntesten psychologischen Strömungen. Das Wort *Behaviorismus* leitet sich dabei vom englischen Begriff *behavior* ab, was *Verhalten* bedeutet. Es werden also vor allem das Verhalten und die Veränderung im Verhalten eines Menschen (oder eines Tieres) betrachtet. Als neuere Strömungen gelten die kognitionspsychologischen Ansätze, die insbesondere verschiedene Gedächtnismodelle hervorbrachten, sowie die neurowissenschaftlichen Ansätze, die tatsächliche Reaktionen im Gehirn beobachten.

Lernen als Reaktion auf Reize

Der behavioristischen Lerntheorie zufolge ist Lernen vor allem als eine Reaktion auf Reize aus der Umwelt zu verstehen, durch die bestimmte, prinzipiell schon angelegte Verhaltensweisen des Lernenden verstärkt, geschwächt oder auch auf neue Art kombiniert werden. Das typische Beispiel für ein solches Lernen ist der Pawlowsche Hund, der durch häufige Wiederholung der Erfahrung, dass eine Glocke ertönte, bevor ihm sein Futter gegeben wurde, die Erwartung lernte, dass die Glocke das kommende Futter anzeigt und nun schon allein beim Glockenton freudig zu speicheln begann. Wesentlich an dieser Lerntheorie ist, dass der Lernende passiv ist: Die externen Reize sind es, die die Verhaltensveränderungen hervorrufen – und zwar umso wahrscheinlicher, stärker und nachhaltiger je eindeutiger, stärker und andauernder die externen Reize (oder eben Erfahrungen) sind.



Ein neuer Reiz ist Ursache einer neuen Reaktion.

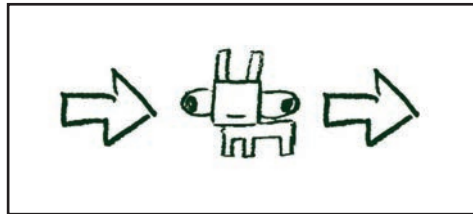


Abb. 3.1: Reiz-Reaktions-Lernen[#]

Lernen als Reiz-Reaktions-Verhältnis ist – wenn es bewusst angegangen wird – nichts anderes als ein Üben oder Trainieren von etwas. Die gewünschten Veränderungen entstehen dabei durch ein häufiges aufmerksames (angestrengt-erlebnisintensives) Wiederholen: einer bestimmten Bewegungsfolge, die man beherrschen, oder eines Textes, den man auswendig können möchte. Das Lernen zielt entsprechend nicht – zumindest nicht unbedingt – auf das geistige Durchdringen des Gelernten oder auf Reflexion und Verstehen beim Lernen. Das Gelernte – die neue Verhaltensweise, das neue Wissen – soll bei Bedarf möglichst reflexartig automatisiert zur Verfügung stehen.

Zum Modell des Reiz-Reaktions-Lernen gehören grundsätzlich auch alle Ansätze durch Belohnungen und Bestrafungen (Verbote und Gebote) bestimmte Verhaltensweisen bei sich selbst oder anderen zu verstärken oder zu schwächen. Allgemein gesprochen geht es jeweils darum, eine schon etablierte Erfahrung, dass eine bestimmte Belohnung – ein Lob, ein Kuss, eine Speise – erstrebenswert ist (oder eine Bestrafung besser nicht erlebt werden sollte), mit einer anderen Verhaltensaufforderung zu verknüpfen. So soll die Bereitschaft wachsen, auf diese andere Verhaltensaufforderung in gewünschter Weise zu reagieren und sich diese Reaktionsweise dauerhaft anzueignen. Das Reiz-Reaktions-Schema des Lernmodells bleibt so grundsätzlich erhalten, nur werden beim Verstärken verschiedene Reize (eine Anforderung und eine Belohnung) miteinander kombiniert. Dafür vor allem steht das Beispiel des Pawlowschen Hundes. Dieser hat gelernt, den ursprünglich neutralen Reiz des Glockentons mit einer positiven Erwartung auf Futter zu verbinden und somit allein beim Glockenton vorfreudig-reflexhaft zu speicheln.

Dabei muss ein solches Verstärken von Reizen in Lernprozessen wiederum nicht bewusst und zielgerichtet geschehen. Als unabsichtliches (informelles) Lernen findet sich das Reiz-Reaktions-Lernen überall dort, wo sich bestimmte Anforderungen oder auch Erfahrungen häufig wiederholen und daraufhin reagierende neue Wissensbestände und Verhaltensweisen aufgebaut werden (müssen).

Gerade Games leben von Wiederholungen. Insbesondere, wenn sie regelmäßig intensiv gespielt werden, ist es wahrscheinlich, dass sie irgendwelche anhaltenden Verhaltensänderungen hervorrufen: Sei es eine an das lange Sitzen angepasste Körperhaltung, sei es eine größere Reaktionsschnelligkeit und Fingerfertigkeit oder auch nur eine bessere Beherrschung der Spieleaufgaben, sodass immer höhere Anforderungen, Punktestände und **Level** erreicht werden.

Und insbesondere dadurch, dass Belohnungen (das Gewinnen) bei Games eine so große Rolle spielen, sind sie als Lerngelegenheiten einzuschätzen, bei denen bestimmte im Spiel erfolgsversprechende Verhaltensweisen besonders verstärkt, d. h. mit Glücksgefühlen verknüpft, werden: Sei es sich strategisch-umsichtig zu verhalten, sei es sich an den (herrschenden Spiel-)Regeln zu orientieren oder auch geschickt zu schummeln. Zudem – nicht zuletzt – lehren Games ihre Spieler das Spielen als eine angenehme, motivierende und anzustrebende Beschäftigung einzuschätzen, was dann durchaus auch zu einem zunehmenden, als Sucht zu beschreibenden Rückzug von anderen Beschäftigungen, Anforderungen und sozialen Kontakten führen kann.

Bezogen auf den Aspekt der Verstärkung von Lernprozessen ist schließlich noch darauf hinzuweisen, dass Games in der Regel multimediale Reize bieten – also von vornherein auf die Intensivierung von Erfahrungen angelegt sind: sei es durch die grafische Darstellung (sensibilisierend-düster bis willkommen-heißend-kitschig-bunt), durch die begleitende Musik oder auch durch emotionalisierende Spielprinzipien wie einen hohen Zeitdruck und ständigen, schnellen Reaktionsbedarf.

Lernen von einem Modell

Die zweite Lernform, das Lernen vom Modell, geht in Abgrenzung vom Reiz-Reaktions-Lernen von einem aktiven Lerner aus, der seine Umwelt verständig wahrnimmt und fähig ist, das, was er sieht, nachzuempfinden und nachzuahmen – also fremdes Verhalten in eigenes Verhalten zu übersetzen.

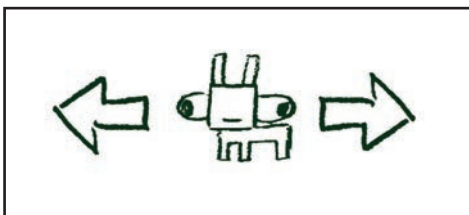


Abb. 3.2: Modelllernen[#]

Eine neue Wahrnehmung ist Vorbild für ein neues Verhalten.



Um zu lernen, dass man eine heiße Herdplatte nicht anfassen sollte, besteht demnach nicht nur die Möglichkeit, die negative Erfahrung direkt selbst zu sammeln – oder durch Drohungen und Verbote (durch Angst vor Strafe) davon abgehalten zu werden, sich dem Herd zu nähern. Dass eine Herdplatte unangenehm heiß ist, kann man auch dadurch lernen, dass man jemand anderem bei dieser Erfahrung zusieht, entsprechende spielerische Darstellungen wahrnimmt oder schließlich Erläuterungen des Sachverhalts versteht. Spätestens wenn es um das Erläutern geht, ist man im Bereich des Lehrens. Den typischen Kern dieses Lernmodells bildet aber das simple Nachmachen von als reizvoll-vorbildhaft erlebten Verhaltensweisen anderer. Ein typisches Beispiel hierfür ist ein Kind, das Verkäufer oder Backen spielt. Oder das eigene Unbehagen und Schamgefühl, wenn jemand anderes (der einem wichtig ist) Fehler macht. Oder auch das intensive Miterleben von Geschichten, sei es in Büchern, Filmen oder eben Spielen. Selbst nur fiktive Personen oder auch bloß personalisierte Objekte (den verlorenen Handschuh) betreffende Ereignisse können dieser Lerntheorie nach wesentliche persönliche Erfahrungen darstellen, die Lernprozesse auslösen oder vorantreiben.

Bezogen auf Games findet man diese Lernform oft problematisierend angesprochen – als Diskussion der in vielen Spielen als Siegesbedingung eingeforderten Aggressivität und Gewaltbereitschaft. Gebiete müssen erobert und Feinde müssen getötet werden. Die These hierbei ist nicht nur, mit den Spielen würden Treten, Schießen, Schlagen als Verhaltensweise *virtuell* – als immer bessere Bedienung von Knöpfen auf Tastaturen oder **Controllern** – trainiert. Dies würde eher dem ersten Lernmodell von Reiz und Reaktion entsprechen. Gemeint ist in der Regel mehr: Mit solchen Gewaltspielen würden sich die Spieler auch Vorstellungen von realen Bewegungsabläufen des Tretens, Schießens, Schlagens aneignen, die sie dann außerhalb des Spiels persönlich übernehmen und anwenden könnten. Außerdem würden Spieler – fälschlich – lernen, dass bestimmte gewaltbereite Verhaltensweisen auch im realen Leben Handlungsoptionen darstellen würden, insbesondere wenn in den Spielen entsprechende Handlungen nicht klar negativ sanktioniert, d. h. Erfolgchancen minimieren, würden.

Und sicherlich ist es so, dass viele Spiele, insbesondere im Bereich der **Ego-Shooter**, ein offensiv-aggressives, am eigenen Vorteil orientiertes – über Leichen gehendes – Spielverhalten einfordern und als Notwehr (gegenüber Aliens und Zombies, im Bürgerkrieg alle gegen alle), als militärischen Auftrag oder auch als zivilen Widerstand und eigenes, heldenhaftes Eintreten für das Gute (Selbstjustiz) modellhaft legitimieren.[@]

@ Ja, sicherlich fällt bei **Ego-Shootern** oder auch vielen **Aufbau-Strategiespielen** eine gewisse Nähe zu militärischem Denken auf, die auch als Werbung für Krieg und Armee betrachtet werden kann. Das ist sicherlich ähnlich zu problematisieren und zu diskutieren wie Modetrends mit Flecktarn-Muster oder Werbekampagnen der Bundeswehr. Aber wenn es generell um das modellhafte Vermitteln sozial unerwünschter Verhaltensweisen geht, würde ich aber einwenden, dass es in kaum einem Spiel mit Handlungselementen eindeutig nur die Guten (Braven, Ehrlichen, Höflichen) sind, die am Ende siegen. Das würde nämlich bedeuten, dass es Sieger ohne Besiegte gibt – alle gemeinsam gewinnen. Das gibt es sicher auch. Trotzdem würde ich sagen, dass in fast jedem Spiel (oder auch Film und Buch) sich Szenen finden, in denen Lügen, Intrigieren oder das Ausnutzen einer plötzlichen Gelegenheit zum ausschließlich eigenen Vorteil nicht nur möglich, sondern als erfolgswirksame Handlungen erlebbar sind. Spiele sind hier Abbilder einer widersprüchlichen sozialen – von Konkurrenz und Wettbewerb geprägten – Welt, was man ihnen schlecht vorwerfen kann.

Vor allem die Einschätzungen der Freiwilligen Selbstkontrolle (FSK) der Spieleindustrie (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, USK) zur eingegrenzten Eignung bestimmter Spiele für jüngere Kinder und Jugendliche argumentieren zumeist implizit mit der Theorie des Lernens vom Modell. Spiele, die mit ihren Ausgestaltungen, Verhaltensanforderungen und Gewinnbedingungen bestehende gesellschaftliche Werte und Normen eines gewaltfreien, toleranten, zivilisiert-höflichen Umgangs miteinander verletzen, werden erst ab 16 oder 18 Jahren empfohlen. Dahinter steht eine Erwartung, dass ältere – erwachsene – Menschen besser befähigt sind, zwischen dem Modell der Spielewelt und dem Modell der realen Welt zu unterscheiden. Sie wären weniger beeinflussbar, schockierbar oder irritierbar durch ihre Erfahrungen in der Spielewelt: Sei es, weil mit dem Alter automatisch eine höhere Distanzierungsfähigkeit auftritt[#] oder weil ältere Menschen mit der Zeit eben auch schon so viel anderes gesehen und erlebt haben. Somit können sie das Modell des „bösen“ Spiels eher als nur eines von vielen und als ein sozial unerwünschtes, real abzulehnendes einordnen (siehe auch Textbox auf der nächsten Seite).

Ich persönlich bezweifle allerdings diese Vorstellung. Zwar neigen ältere Menschen weniger zu schlechten Träumen, nur weil sie in den Nachrichten Menschen im Elend gesehen haben. Ich sehe dies aber eher als einen Prozess der Abhärtung und Abstumpfung durch Wiederholung. Die Erfahrung kommt nicht mehr so nahe und überrascht nicht mehr so sehr, weil sie nicht neu ist. Insofern sind die Altersfreigaben der USK problematisch. Frei ab 18 Jahren bedeutet eben nicht: Geeignet oder empfohlen ab 18 Jahren – sondern nur, dass bei Menschen mit einem üblichen Medienkonsum und Weltwissen, die hier eröffneten Erfahrungen zwar weiterhin potenziell unangenehm und befremdlich sein werden, diese aber nun problemloser verarbeitet werden können. Für mich – im Alter von 45 Jahren – ist die Altersfreigabe ab 18 damit immer noch oder auch gerade ein deutliches Warnsignal. Was mir hier an vergossenem Blut, Klatschen, Stöhnen und Knacken beim Kämpfen, an Folter und Vergewaltigung geboten wird, werde ich sicherlich nicht mögen.



Und natürlich sind Spiele, als virtuelle, künstlich geschaffene Welten, voll von im eigenen konkreten Lebenskontext üblicherweise nicht existenten Erfahrungsmöglichkeiten – wie Bücher, Filme, Radiosendungen, Theateraufführungen oder Museumsbesuche allerdings auch. Sie können faktengetreue Einblicke geben in bisher unbekannte Wirklichkeiten, wie die Zeit der Französischen Revolution mit wesentlichen Akteuren, Themen und Konflikten, wie im Spiel *Assassin's Creed Unity*, die heute von der Auto- oder Waffenindustrie angebotenen Produkte mit ihren zentralen Kennwerten und Einsatzmöglichkeiten oder auch komplexe, im eigenen Alltag kaum beobachtbaren Zusammenhänge wie z.B. den Städtebau und die Stadtentwicklung in der *SIMCity*-Spiele-Serie.

Aber auch fiktive Spielewelten, die sich nicht direkt erkennbar an realen Vorbildern, Fakten oder auch wissenschaftlichen Erkenntnissen orientieren, sind voll von Modellen und Erprobungsmöglichkeiten alternativer Vorstellungen, Denk- und Betrachtungsweisen. Gerade das bloß-probewise Austesten-Können von anderen Perspektiven, Rollen und Regeln wird in der Spieleforschung als wesentliche Funktion von Spielen gerade in der kindlichen Entwicklung hervorgehoben. Eben nur mal so – als ob – der Räuber oder Cowboy sein und den Gegner erschießen, sei nicht nur ein sinnvolles Ventil für eigentlich unerwünschte Aggressionen[@] (wie auch Fußball-

@ Manche Leute nutzen ja auch Musik zum Abreagieren. So findet jeder sein Ventil.

spiele oder Schach), sondern auch ein notwendiger Experimentierraum, der gerade Empathie schult (wie es sich anfühlt, der andere – der Täter oder das Opfer – zu sein), ohne dass der Spieler wirklich Täter oder Opfer wird.

Lernen vom passenden Modell



In der Theorie des Lernens vom Modell wird die eigene Einschätzung der eigenen Fähigkeiten, ein bestimmtes beobachtetes Verhalten selbst umsetzen zu können, als ein zentraler Faktor hervorgehoben, der das Modelllernen begünstigt bzw. erschwert. Je höher die sogenannte Selbstwirksamkeits-Erwartung, umso eher kann man vom Modell lernen. In der schulbezogenen Lernforschung wird dies zumeist bezogen auf wertvolle Unterrichtsthemen diskutiert und erforscht. Der wissenschaftliche Befund ist: Schüler, denen rückgemeldet wurde, dass sie mathematisch begabt sind, lernen mehr im Mathematikunterricht als Schüler, denen man keine solche Rückmeldung gab – unabhängig von ihrer wirklichen Begabung. Bezogen auf Gewalt in Video- und Computerspielen könnte dies zur These verleiten, dass Spieler, die sich selbst im realen Leben als zu schwach oder ängstlich empfinden, um genauso zuzutreten oder zu schießen wie im Spiel, ein solches Verhalten eher nicht real übernehmen und erproben werden. Das spräche dann aber wiederum dafür, dass gewaltverherrlichende Spiele gerade bei ausgewachsenen, körperlich gut trainierten Menschen eher zu Verhaltensübernahmen führen als bei körperlich weniger starken oder auch verunsicherten Kindern und Jugendlichen. Unabhängig von dieser Zuspitzung auf unangenehme Modelle in Games sollte deutlich sein, dass auch hier – wie überall sonst im Leben, wo etwas beobachtet werden kann – ein Lernen vom Modell potenziell angelegt ist. Dazu gehört auch das bloße Bemerkten, dass etwas (eine Farbe, ein Ort, eine Bezeichnung, eine Verhaltensweise, eine Regel usw.) auch anders sein kann, als man bisher dachte. Schon kleinste Erweiterungen der eigenen Vorstellungen, ihre Ergänzung und Differenzierung um Alternativen zählen schließlich zum Modelllernen.

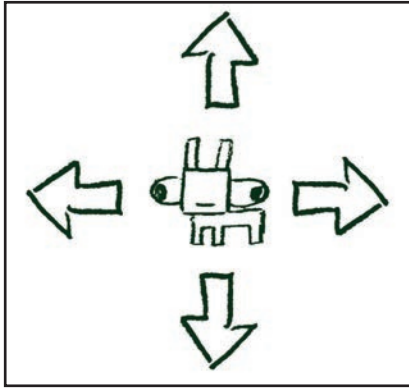
Dass in einer modernen Welt, die die Individuen systematisch dazu auffordert, die eigenen Vorstellungswelten beständig, lebenslang lernend zu erweitern und von der Zukunft Unbekanntes, Überraschendes und Herausforderndes zu erwarten, ein spielerischer Umgang eine besonders produktive und konstruktive Haltung darstellen dürfte, soll hier nur angemerkt werden. Spielen – unter anderem am Computer und auf dem Smartphone – ist unter dieser Perspektive nicht nur als Weltflucht oder wichtiger Freizeitausgleich zu deuten, sondern positiv auch als Training von Weltoffenheit, Experimentierfreude und Flexibilität.[@]

Lernen als Problemlösen

Die dritte, hier vorzustellende Form des Lernens ist das Problemlösen. Hier ist der Lernende noch aktiver als beim Lernen vom Modell; insbesondere hat sich aber der Charakter der Erfahrung geändert, die den Lernprozess initiiert.

@ Es gibt ja auch sehr viele Spiele, die gerade auf das Selbststudium bzw. auf das lebenslange Lernen ausgerichtet sind. Dazu zählen z.B. Vokabeltrainer oder andere Sprachlernspiele. Darüber hinaus gibt es ja auch diverse Gedächtnistrainer (insbesondere für mobile Geräte) für alle Altersstufen – von der Grundschule bis ins hohe Alter. Manche von diesen Spielen trainieren neben der Konzentration auch die Geschicklichkeit, nämlich z.B. dann, wenn man verschiedene Gegenstände sortieren soll. (siehe das [folgende Kapitel](#))





Ein eigenes Problem ist Anlass für Suchbewegungen nach Problemlösungen.



Abb. 3.3: Problemlösen-Lernen[#]

Im Modell des Reiz-Reaktions-Lernens waren die für das Lernen relevanten Erfahrungen sich wiederholende und sich kombinierende starke Reize, die quasi automatisch-reflexhaft bestimmte Reaktionen im Lernenden hervorrufen, verstärken und verankern. Beim Lernen vom Modell waren diese Erfahrungen für den Lernenden subjektive bedeutsame Beobachtungen, die als Vorbild für das eigene nachempfindende und nachmachende Handeln herangezogen werden. Im Lernmodell des Problemlösens ist die lernauslösende Erfahrung nun dadurch gekennzeichnet, dass sie den Lernenden irgendwie an seine eigenen kognitiven, emotionalen oder körperlichen Grenzen führt. Sie stellt ein Problem dar: Seien es eine Mathematikaufgabe, bei der man nicht weiter weiß, der Tod eines geliebten Menschen, den man verarbeiten muss, oder auch Veränderungen, Wünsche, Ziele, die inniglich gewollt werden und die nur schwer zu erreichen sind. Diese Problemerkahrungen müssen nicht notwendigerweise groß und gravierend sein. Es kann sich auch um kleine beiläufige Rätsel handeln, die wahrgenommen und nach einem kurzen Zögern angegangen werden ... weil die Lösung, die man finden musste, nahe lag oder zumindest nicht so weit weg von früheren Lösungen in anderen Fällen. Kennzeichnend für eine Erfahrung, die ein Problem darstellt, ist allerdings immer, dass die Problemlösung durch den Lernenden selbst erst gefunden werden muss. Sie ist als Reaktion nicht quasi instinkthaft schon vorbereitet oder kann nicht von jemand anderem – einem Modell – einfach abgeschaut werden. Zumindest ein gewisses Ausprobieren und Aufsuchen von möglichen Reaktionen oder passenden Modellen ist erforderlich.

Das problemlösende Lernen wird pädagogisch in heutigen Konzepten von Schule und Unterricht besonders wertgeschätzt und empfohlen. Schließlich lernt der Lernende hier nicht nur etwas Neues – nämlich das richtige Wissen und geeignete Fähigkeiten zur Lösung des konkreten Problems – sondern zugleich auch Frustrationstoleranz und allgemeine Strategien der Problembearbeitung, die dann auch in anderen Fällen nützlich sind. Schulische Beispiele wären Sach- oder Projektaufgaben, bei denen man – wenn sie gut gestellt sind – erst einmal erkennen muss, um welche Art von Problem es sich hier handelt und welche fachspezifische Problemlösestrategie (mathematisches Modellieren oder ein vergleichendes Quellenstudium) angemessen ist. Dabei wird dem Lernenden über den Lernstoff hinaus die Notwendigkeit vermittelt, langfristig-systematisch vorzugehen, da es keine einfachen und schnellen Lösungen gibt – also Versuch und Irrtum nicht mehr ausreicht. Und er wird dazu aufgefordert,

sich selbst Lernpläne zu machen, um sich zielgerichtet, Schritt für Schritt die verschiedenen Wissensbestände und Fähigkeiten anzueignen, die man bei dem Problem alle braucht. Oder auch zu kooperieren und Probleme bei Kooperationen zu lösen.

Auch Games stellen Spieler vor Probleme, die nur mit dem bisherigen Wissen und den vorhandenen Fähigkeiten und deren relativer Steigerung und Übung nicht zu bewältigen sind. Dabei ist ganz basal zuerst an das Lernen der spielspezifischen Anforderungen, Regeln und Gewinnbedingungen zu denken: Spiele sind immer erst einmal unbekannte Welten, die potenziell ganz anders funktionieren können als der eigene Alltag oder bisher erlebte Geschichten, Filme oder eben Spiele. Man muss immer erst einmal herausbekommen, was hier wichtig und unwichtig ist.

Bei bestimmten Spielen ist der Problemcharakter aber deutlicher ausgeprägt als bei anderen. Zu denken wäre hier an Labyrinth-, Puzzle-, Denk- und Rätselspiele in ihren verschiedenen Varianten. Am deutlichsten vielleicht wird die Problemlöseorientierung bei dem Spielegenre der **Point-and-Click-Adventures**: Hier sind die Spieler aufgefordert, durch ein Durchsuchen virtueller Räume und Gespräche mit virtuellen Figuren die nötigen Gegenstände und Informationen zusammenzubekommen, die ihnen – oft in kuriosen Kombinationen und Verwendungen – ermöglichen, in der Spielgeschichte weiter voranzukommen. Aber auch viele **Jump'n'Run**-Spiele, wo es schein-

bar nur darum geht, sich in einem Parcours durch Laufen, Springen oder auch Schießen möglichst schnell und ohne Verluste vom Anfang zum Ende zu bewegen, bieten neben den Geschicklichkeitsanforderungen vor allem Probleme: Man muss schon wissen oder voraussehen, welche Richtungswechsel oder Gegner gleich kommen und sich somit eine Vorstellung von einer möglichst idealen Bewegungslinie machen.⁶ Das beinhaltet – als prägendes Spielelement – das Scheitern bei den ersten Versuchen im Parcours und ein häufiges Wiederholen, immer wieder Neubeginnen, bis man endlich, als Belohnung, dieses **Level** der Herausforderung geschafft hat – und mit einem neuen, schwierigeren **Level** konfrontiert wird.

@ Manchmal besteht ja das Problemlösen bereits in der Erkenntnis, dass die verschiedenen Handlungsoptionen in einem Spiel durchaus ihren Sinn haben. Ich hab früher beispielsweise das *Tarzan*-Spiel von Disney gespielt – und zwar anfangs mit einem Joystick. Da gab es neben den beiden Knöpfen fürs Springen und fürs Messer-nach-vorne-Bewegen nur noch zwei weitere Knöpfe, die für das Werfen von Früchten gedacht waren. Nachdem ich dann diverse Male immer an der gleichen Stelle gescheitert war, hab' ich mir mal die Spielanleitung durchgelesen – und siehe da: Es gab noch eine weitere Aktion, nämlich mit dem Messer eine schwingende Bewegung ausführen. Auf der Tastatur war die Aktion auch mit einer Taste belegt, nur leider nicht auf meinem Joystick. Nach dem Wechsel zur Tastatur hab ich es dann auch direkt bis ins **Endlevel** geschafft. So einfach kann Problemlösen manchmal sein.

Es gibt aber natürlich auch diverse andere Spielsituationen, die Problemlösefähigkeiten vom Spieler verlangen. Ich selbst liebe **Point-and-Click-Adventures**, weil man hier immer wieder vor neue Herausforderungen in Form von Problemen gestellt wird. Sei es, dass man erstmal alle Gegenstände finden muss, dass man herausfinden muss, wie diese Gegenstände zu verwenden sind (und wann), wie man mit den Charakteren im Spiel reden muss (und wann) oder aber wie man die **Minigames** lösen kann. Dabei tauchen oftmals Logikspiele als Zwischenherausforderungen auf. Und man kann manchmal wirklich tagelang immer wieder von A nach B rennen ohne den richtigen Gegenstand zu finden. Und wenn man ihn dann endlich doch findet – das ist für mich dann immer ein absolutes Erfolgserlebnis.

Anders als Probleme im realen Leben sind Probleme in Spielen allerdings dadurch gekennzeichnet, dass sie voraussehbar lösbar sind[#]. Mag man anfangs auch an bestimmten Spielherausforderungen scheitern, irgendwann – so das implizite Spielversprechen – wird man sie bewältigen. Und mehr noch: die Spielmacher haben jeweils bestimmte Problemlösungen bzw. Lösungswege angelegt, die man nur erkennen muss und notfalls in Spielertipps nach-

schlagen kann. Problemstellungen sind in Video- und Computerspielen zudem oft als schrittweise Lernprozesse von einfachen und kleinen zu immer größeren Problemen angelegt. Schließlich sollen die Spiele den Spielern Vergnügen bereiten und sie nicht durch allzu hohe Verständnishürden oder eingeforderte motorische Fähigkeiten von vornherein abschrecken. Dadurch sind die Lernchancen durch Problemstellungen in Games einerseits begrenzt, zum anderen ist aber die Wahrscheinlichkeit höher, dass die Spieler sich den vorhandenen Problemen stellen und sich – lernend – an ihnen erproben.

Von dieser allgemeinen Einschätzung auszunehmen sind allerdings Avantgardespiele, die – zumeist mit einem künstlerischen Anspruch – die etablierte Regel, dass sich jedes Spiel lösen bzw. gewinnen lässt, unterlaufen. Auch Rätsel- oder Puzzle-Spiele werben gerne damit unlösbar zu sein – was allerdings eher auf besonders anspruchsvolle Aufgaben deutet und nicht auf vorprogrammiertes Scheitern. Nicht zu unterschätzen sind schließlich Fehler in Games (sogenannte **Bugs**), die den Spielfortschritt unerwünschterweise verunmöglichen. So soll – der Legende nach – das **Level 256** beim 1980er **Arcade-Spiel Pacman** nicht zu bewältigen gewesen sein. Inzwischen verbreitet ist, dass Spielehersteller zur Korrektur der Programmier- und Performancefehler in ihren Spielen sogenannte **Patches** veröffentlichen. Einerseits ist dies ein Zeichen für wünschenswerte Fehlerkorrektur, andererseits aber auch ein Indiz für viel zu schnelle und hektische Produktionszeiten.



Wechselnde Schwierigkeitsgrade in Spieleserien

Insbesondere beim Vergleich der verschiedenen Ausgaben einer Spieleserie lässt sich dieses Charakteristikum sich bewusst begrenzender Schwierigkeitsgrade gut beobachten. Das erste Spiel einer Spieleserie ist in der Regel recht einfach gehalten – seine Herausforderung ist vor allem das neu erfundene Spielprinzip oder Regelsystem. Das zweite Spiel baut dann, um vor allem die Fans zu erfreuen, die Spielewelt aus – macht sie komplexer, schwieriger und damit weniger leicht erlernbar. Ab der dritten Ausgabe zeigt sich dann immer stärker das Dilemma der Spielmacher einerseits neue Interessenten für ihr Spiel zu gewinnen (es also einsteigerfreundlich zu vereinfachen) und andererseits die Hardcore-Fans nicht zu verlieren, die eher an einer Fortsetzung und Steigerung der anspruchsvolleren Aufgaben oder Geschichten im Spiel interessiert sind.



Der voraussehbare Erfolg dürfte einer der wesentlichen Anreize sein, die Spiele für viele Menschen – nicht zuletzt Erwachsene – so attraktiv machen. Anders als im Beruf, bei der eigenen Gesundheit oder mit Blick auf gesellschaftliche Entwicklungen kann man bei Spielen darauf vertrauen, dass sie so konstruiert sind, dass sie eigentlich von jedem mit Erfolg bewältigt werden können. Ob dies auch für reale Probleme gilt, ist in unserer heutigen Gesellschaft weitaus weniger klar: Wer sich – nur als Beispiel – in der Schule beim Lernen geistig, körperlich und zeitlich aktiv und anhaltend einbringt, kann trotzdem nicht sicher sein, dass seine berufliche Karriere garantiert ist. Was die Zukunft bringt, im Positiven wie im Negativen, im

Großen wie im Kleinen, ist viel zu unkalkulierbar.[@] In Spielen ist das anders.

@ Ein persönliches Beispiel: Während der Schulzeit war ich eine absolute Niete in Englisch und brillierte in Biologie. Ich habe ein Biologie-Studium angefangen und bin kläglich daran gescheitert, stattdessen studiere ich jetzt sehr erfolgreich Englisch ... alles hat sich innerhalb weniger Jahre um 180 Grad gewendet!



Janina

Erneut am Beispiel der **Point-and-Click-Adventures**: Hier ist garantiert, dass man alle relevanten Gegenstände und Informationen in den gerade aktuell zugänglichen virtuellen Räumen und im Gespräch mit den dort Anwesenden finden wird. Nur das Finden ist erschwert. Auch ist zumeist nicht allzu offensichtlich, wie und wo man das gesammelte **Inventar** nun genau benutzen oder den Geheimcode eingeben muss. Aber selbst im Fall, wenn ein Spieler vom Suchen und Rätseln verzweifelt ist und wirklich nicht mehr weiter weiß, bedeutet dies nicht das Ende des Spiels. Dafür gibt es dann Spielereösungen (sogenannte **Walkthroughs**), in denen man nachschlagen kann – sei es nur für einzelne Tipps oder auch für vollständige Erklärungen – was erfolgreiche Spieler entdeckt haben und empfehlen[@]. Früher (in den 1980er und 1990er Jahren) gab es hierfür noch die Spielzeitschriften, in denen diese Lösungen abgedruckt waren, heute gibt es sie im Internet als Text oder Video. Oder eben man schaut auf den entsprechenden Fanseiten in das Diskussionsforum zum Spiel, auf die dort gestellten und beantworteten Fragen – und falls selbst dies nicht hilft, fragt man die Community direkt.

@ Ich selbst nutze **Walkthroughs** eigentlich äußerst ungern. Manchmal bin ich aber einfach so gespannt darauf, wie die Geschichte weitergeht und finde selbst die Lösung nicht (so schnell) und dann schau ich auch die eine oder andere Lösung nach. Allerdings habe ich festgestellt, dass ich bei einem Spiel, bei dem ich schon mal in eine Spiellösung geschaut habe, eher geneigt bin, beim nächsten Problem wieder in die Lösung zu schauen. Dann hab ich nämlich eh schon (teilweise) das Spiel verloren (zumindest ist das meine Sichtweise).



D4wn

Lernen und Prüfen in der Schule



Dass die im Spiel gestellten Probleme innerhalb des Spiels auf jeden Fall gelöst werden können, ist eine Gemeinsamkeit mit dem schulischen Lernen. Auch hier gibt es für jede vom Lehrer gestellte Aufgabe garantiert eine, oft auch nur eine einzige, richtige Lösung – und das Versprechen, dass alle Schüler, sofern sie sich nur wirklich bemühen, diese Lösung auch finden und erreichen können, egal wie komplex und herausfordernd dies ist. Die Aufgabe entspricht ihrem Alter und ihren schon vorhandenen Wissen und Fähigkeiten und überschreitet diese nur in einem pädagogisch verantwortbaren Maß. Allerdings muss in der Schule dann noch zwischen Lernen einerseits und Prüfen andererseits unterschieden werden. Während bei Lernaufgaben alle Schüler garantiert profitieren müssen (weswegen Differenzierung bei der Zusammensetzung der Schülergruppen oder den im Unterricht verwendeten Schwierigkeitsniveaus der Aufgaben empfohlen wird), steht es dem üblichen Zweck des Prüfens von Lernleistungen generell entgegen, dass alle Schüler alle Aufgaben gleichermaßen bewältigen. Deswegen sind die *Spielregeln* beim Lernen letztlich andere als beim Prüfen. Beim Lernen darf und soll probiert, gefragt, nachgeschlagen und kooperiert werden – beim Prüfen dagegen nicht. Da gelten solche Verhaltensformen dann als Störung, Spicken, Abschreiben und als unfair und unkollegial.

@ Ich erinnere mich auch noch sehr gut an die Spielehilfen, wie man sie bei Elektrofachmärkten in Buchform kaufen konnte. Ich habe sogar noch das dicke Lösungsheft für die gesamten Quest-Spiele *King's Quest*, *Eco Quest*, *Quest for Glory*, *Space Quest* und *Police Quest* auf dem Dachboden...

Janina

zurückgreifen.[®] Und ebenso wie bei Schule, ist diese externe Unterstützung immer mitgedacht und vorausgesetzt: sie ist Teil der Spielwelt und wird von den Spieleherstellern, wenn nicht selbst eingerichtet, so doch aktiv gefördert.

In diesen Unterstützungsforen für Spielprobleme finden sich aber nicht nur Tipps und Tricks von erfahrenen für unerfahrene Spieler, sondern auch Hinweise, teilweise sogar extra Computerprogramme, wie man die Regeln des Spiels so zu eigenen Gunsten verändern kann, dass man wahrscheinlicher oder auch selbstverständlich gewinnt. Begriffe für solche Betrugsmöglichkeiten gibt es viele – **Cheats** und **Hacks** sind nur die wichtigsten. Teilweise versuchen Spielehersteller solche Betrugsmöglichkeiten zu unterbinden – insbesondere bei Spielen, wo mehrere menschliche Spieler online gegeneinander spielen (**Multiplayer**-Games bzw. **MMORPGs**), sodass der Vorteil, den sich der eine reale Spieler erschleicht, ein Nachteil für einen anderen realen Spieler bedeutet.

Cheats & Hacks in Games



Sicherlich ist eine Unterbindung von **Cheats** und **Hacks** in bestimmten Games (online mit großer Spielerzahl) wichtig. Gleichzeitig bieten andere Spiele wie *SIMS* oder *Age of Mythology* aber auch bewusst **Cheats** an. Diese können nützlich sein, aber teilweise auch nur Scherzinhalt freischalten. In *Age of Mythology* etwa erhält man, wenn man in das Chatfenster „O CANADA“ eingibt, eine Art Laser-Bär mit einer Kanada-Flagge als Cape. Der Bär kann als Kampfeinheit genutzt werden, ist aber nicht wesentlich stärker als normale Einheiten im Spiel. Gibt man jedoch „BARKBARKBARKBARKBARK“ ein, erhält man einen Hund, der jede Einheit des Spiels und jedes Gebäude innerhalb weniger Sekunden auslöschen kann und selbst eine wahnwitzige Menge von Lebenspunkten hat. Eine Armee solcher Hunde ist praktisch unaufhaltsam, auch auf den höchsten Schwierigkeitsstufen. (Janina)

Beim Spielen nur für sich (im Single-Player-Modus) allerdings sind **Cheats** sogar ein wesentlicher Teil des Spielangebots: Sie erlauben es den Schwierigkeitsgrad des Spiels auf das gewünschte Anspruchsniveau zu senken und damit auch Problemen auszuweichen. Man kann ein **Point-and-Click-Adventure** eben auch als bloße interaktive Geschichte spielen – mit dem **Walkthrough** als detailliertem Leitfaden. Oder man kann in einem **Ego-Shooter** den eigenen Helden unsichtbar und unverwundbar machen und dann die Spiel Landschaft einfach so, ohne Risiko oder auch Zwang zum Kämpfen, durchwandern und sich alles einfach anschauen.

Insofern bieten Games als Lernwelt auch Erlebnis- und Erprobungsmöglichkeiten, wieviel Frust man erleben will: Welche Schwierigkeitsstufen gewünscht und wieviel Hilfe persönlich erträglich ist. In diesem Sinne verlangen und trainieren Games auch Entscheidungen, welche Art von Spiel man überhaupt spielen möchte: Mit mehr oder weniger Kampf, mit mehr oder

weniger Blut, mit welcher Hintergrundmusik und Spielelautstärke – als Krieger oder Baumeister, als Mann oder Frau, Ork oder Elf, gut oder böse? Oder auch: ob man das Spiel so, wie vorgesehen, spielt oder gänzlich anders. Statt funktionierende Städte, Gesellschaften oder Eisenbahnstrecken zu gestalten, haben beispielsweise viele Spieler von **Aufbau-Simulationsspielen** eine diabolische Freude daran, die einmal aufgebauten Städte, Gesellschaften und Eisenbahnen mit Katastrophen zu überziehen – und dies dann als Video aufzuzeichnen und auf Spieleforen oder **YouTube** zu teilen[®].

@ Der **Let's Player** Gronkh ist beispielsweise äußerst versessen darauf, in Spielen mit flexiblen Charaktergestaltungsmöglichkeiten wie *SIMS* besonders hässliche Charaktere und auch Tiere zu gestalten, oder in Simulationsspielen willentlich Unfälle zu bauen oder Programmierfehler zur Schau zu stellen – sehr zur Erheiterung der Zuschauer.³

Janina

Das bisher Gesagte, noch einmal kurz zusammengefasst: In Games lernt man nicht nur unvermeidlich, wie überall ansonsten auch, sondern auch auf ganz verschiedene Weise. Der Spieler wird in ihnen nicht nur in verschiedener Hinsicht, z. B. in seinem Reaktionsvermögen, trainiert, er bekommt auch Modelle von Sachverhalten, Regeln und Verhaltensweisen präsentiert, die er – wenn er mag – als eigene Vorstellungen und Ideen übernehmen und real erproben kann. Und schließlich stellen Spiele Probleme bzw. Aufgaben, die zu Anstrengungen der Problemlösung herausfordern und so nicht nur die Aneignung bestimmter problemrelevanter Wissensbestände und Fähigkeiten befördern, sondern auch die Aneignung von allgemeinen Strategien der Problembewältigung. Dazu gehören dann – neben individuellen Problemlösungsstrategien – auch Fähigkeiten, sich außerhalb des Spiels Hilfe zu suchen, die Spielregeln zu eigenen Gunsten zu verändern und Probleme zu meiden.

Was kann man – in Video- und Computerspielen – lernen?

In der Schilderung von drei grundlegenden Formen des Lernens waren schon einige Hinweise darauf enthalten, was man in Video- und Computerspielen so alles lernen kann. Im Folgenden sollen diese Hinweise systematisiert werden. Anliegen ist es, ein praktikables Raster von Lernmöglichkeiten aufzustellen, das dann bei der Analyse der Lernangebote konkreter Spiele herangezogen werden kann – z. B. von den Schülerinnen und Schülern im Hauptteil dieses Buches.

Die Grundstruktur dieser Systematik bilden die gerade erörterten Lernformen: Games bieten dementsprechend Gelegenheiten a) zum Trainieren oder b) Abschauen von etwas und c) zur Auseinandersetzung mit Herausforderungen (Aufgaben und Problemen).

a) Games als Gelegenheiten des Trainierens

Wenn es darum geht, Trainingsgelegenheiten in Computerspielen zu identifizieren, muss man darauf achten, zu welchen Verhaltensweisen die Spiele einen Spieler immer wieder direkt auffordern. Was soll er tun oder lassen oder auch: Was muss er wissen und können, um das Spiel erfolgreich zu spielen?

Ganz basal trainieren Video- und Computerspiele so schon den Umgang mit den Spieleplattformen selbst. Sie setzen schließlich Wissen und Fähigkeiten voraus, wie man Computer an- und ausschaltet, Programme installiert und aufruft oder auch wie und wo Einstellungen am Computer und im Spiel verändert werden können (z. B. zum Internetzugang). Insofern kann man erwarten, dass Nutzer von Video- und Computerspielen prinzipiell eine geringere Scheu vor Computern und Smartphones und ein besseres Verständnis des – wiederkehrend-üblichen – Aufbaus von Menüs in Computerprogrammen haben.

Neben solchen allgemeinen Trainings der Mediennutzung bieten Spiele aber auch jeweils spezifische Übungsgelegenheiten. Für deren Systematisierung möchten wir auf den Vorschlag einer Forschungsgruppe um Jürgen Fritz aus dem Jahr 2011⁴ zurückgreifen. Spiele schulen demnach potenziell:

- a) kognitive Kompetenzen wie das Wissen von und um Spielregeln, Kombinationsfähigkeit und taktisches Denken, Wahrnehmung von komplexen Bedingungsgefügen und Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen, das räumliche Vorstellungsvermögen oder die Orientierungsfähigkeit – insbesondere beim freien Bewegen, Springen und Drehen in komplexen 3-D-Landschaften oder beim gleichzeitigen Beachten der verschiedenen Spieleanzeigen (Landkarten, Lebenspunkte, Gegenstands**inventare** usw.) auf dem Bildschirm,
- b) soziale Kompetenzen durch die Kommunikation und Kooperation mit anderen realen Spielern direkt im selben Raum oder in parallel zum Spiel laufenden Chats, aber auch in Auseinandersetzung mit virtuellen *Figuren* in den Spielwelten, denen man höflich begegnen oder durch geschicktes Nachfragen, Informationen entlocken muss,[@]
- c) motorische Kompetenzen der höheren Feinfühligkeit (Sensomotorik), des geschickteren Handlings von Tastaturen, Joysticks oder Touchscreens oder auch einer verbesserten Auge-Hand-Koordination und einer höheren Reaktionsschnelligkeit und schließlich
- d) affektive Kompetenzen – eine stärkere und längere Konzentrationsfähigkeit, die Stressregulierung bei dem hohen Zeit- und Handlungsdruck in manchen Spielen oder auch die Frustrationstoleranz, d. h. Niederlagen zu ertragen und trotz Niederlagen weiter zu machen bzw. neu zu beginnen.

@ Ein Beispiel für ein Computerspiel, in dem es um soziale Kompetenzen geht, ist das Spiel zur Krimiserie *Criminal Intent*. Darin muss man in verschiedenen Kriminalfällen diverse Zeugen und Tatverdächtige befragen – und wenn man dabei zu ungeschickt mit den Leuten redet, kommt man im Spiel nicht voran. Die Krimiserie selbst dabei bereits dafür bekannt, dass einer der Hauptcharaktere sein Gegenüber immer entsprechend manipulieren konnte, je nachdem wie er mit dieser Person gesprochen hat. Und das versucht der Spieler hier nachzuahmen. So ist man mal sehr mitfühlend, wenn es um die Angehörigen der Opfer geht, und mal sehr angriffslustig, wenn es um ein Verhör eines Tatverdächtigen geht.

Natürlich unterscheiden sich die einzelnen Spiele sehr stark darin, welche Kompetenzbereiche sie nun genau, wie und wie stark ansprechen und als Spielvoraussetzung beanspruchen. Gerade die sozialen und affektiven Trainingsfelder werden aber gerne übersehen – und kognitive Kompetenz auf die kombinierte Verarbeitung vieler Informationen reduziert.[#]

Kritisch könnte man gegenüber diesen Kompetenzanforderungen von Video- und Computerspielen einwenden, dass sie weniger Lerngelegenheiten als Auswahlbedingungen von Spielern darstellen. Wer schnell und geschickt – wie im Schlaf – seine Finger zielgerichtet über Tastaturen bewegen kann, wird eher solche Spiele spielen, die diese Kompetenzen abrufen, eben weil er dort erfolgreich ist und somit Spaß hat. Dieser Einwand ist sicherlich berechtigt. Spiele werden individuell interesegeleitet gewählt und passen so irgendwie zu den Individuen. Nur weil also Spieler bestimmter Spiele etwas besser können als Personen, die das Spiel nicht spielen, heißt das nicht, dass erstere dort alles, was sie können, gelernt haben. Einiges konnten sie sicherlich schon vorher. Aber weiter geübt haben sie auf jeden Fall.



b) Video- und Computerspiele als Modelle zum Abschauen

Wenn es darum geht, zu ermitteln, welche Modelle an Wissen oder Verhalten Spiele als Vorbild oder zumindest Orientierung bereithalten, möchten wir folgende dreistufige analytische Unterteilung empfehlen.

Auf der *ersten Stufe* sind Video- und Computerspiele erst einmal ein Modell ihrer selbst. Schließlich handelte es sich bei ihnen zwar um virtuelle Spielwelten, zugleich aber auch um reale Gegenstände, die man kaufen und benutzen kann. Obschon die Geschichten, Figuren, Darstellungen in ihnen fiktiv sind – und als solche auch wahrgenommen werden – sind sie als Geschichten, Figuren und Bilder auch Teil unserer realen Welt. Ganz ähnlich wie Robinson Crusoe oder Rotkäppchen. Die Namen bedeuten etwas, über sie kann sich unterhalten werden und sie können als Beispiel oder Metapher für etwas anderes benutzt werden.[@]

@ Je nachdem, welche Spiele im Freundeskreis bekannt sind, können Charakternamen als Codes genutzt werden. Wer in meinem Freundeskreis beispielsweise „schlimmer als Zevran“ genannt wird, wird im Grunde als besonders aggressiver (und oft auch nicht besonders kreativer) Flirter bezeichnet. *Zevran* ist ein Charakter aus *Dragon Age: Origins* und ist besonders dafür bekannt, den eigenen Hauptcharakter schamlos anzubaggern, ganz egal welche **Rasse** oder welches Geschlecht man gewählt hat. Mit dieser Art Codierung kann man so Gespräche praktisch für Außenstehende unverständlich machen.



Janina

Anders gesagt: Mit Video- und Computerspielen kommen, genauso wie mit Büchern und Filmen, neue Geschichten, Bilder oder auch Worte in unsere Welt, die etwas bedeuten und auf die man sich beziehen kann. Nicht zuletzt, indem man sich mit solchen Figuren und Geschichten identifiziert, ihre Geschichte weiterspinn (Fanfiction) oder auch als eigenes, reales Verkleidungsspiel gestaltet (Cosplay).

Auf der *zweiten Stufe* sind Video- und Computerspiele als Modelle von etwas zu analysieren: eines Wissens oder auch von Verhaltensweisen, die so real existieren (wahr, zielführend und sozial angemessen sind) oder auch gerade nicht existieren bzw. verboten und sanktioniert werden. Insofern kann man in Spielen lernen, wie es zu Zeiten der Französischen Revolution zugegangen ist – oder wie es damals auch hätte zugegangen sein können. Man kann

vielschichtig-lebensnahen Charakteren ebenso begegnen wie Stereotypen, Helden und Bösewichten, Monstern und Engeln. Manche Spiele werben explizit für sich mit dem Anspruch, dass man mit ihnen bestimmte Erfahrungen simulieren kann – wie das Fliegen eines Flugzeugs, die Bedienung eines Eisenbahnstellwerks oder Auto fahren und Fußball spielen. In anderen ist dieser reale Modellbezug zurückgenommen und verborgen. Insbesondere aber, was militärische Hierarchien, Kommunikationsformen, Taktiken oder Waffensysteme angeht, sind diese auch bei einer starken Verfremdung der Spielewelt zu einem Kampf mit Aliens als basale Muster und Strukturen wiedererkennbar.

Modellhaft abschauen kann man sich in Video- und Computerspielen aber auch bestimmte Ästhetiken der Bild- und Raumgestaltung. Man lernt neue Musik kennen, neue Landschaften, Architekturen, Sprachen und Zeichensysteme oder auch philosophische Konzepte. Auch kluge oder bloß witzig-schlagfertige Sprüche bekommt man in Spielen, in denen mit virtuellen Spielfiguren viel kommuniziert werden muss, modellhaft präsentiert. Zurückgegriffen wird (z.B. immer wenn Menschen und Tiere abgebildet werden) auf anatomisches Wissen oder auch Modelle von Bewegungsabläufen. Und insbesondere wenn in den Spielen Geschichten erzählt werden, begegnen den Spielern auch Modelle der Kommunikation, des Entstehens und Bearbeitens von Konflikten, von Geschlechterrollen und Familienstrukturen.

In **Aufbau-Strategiespielen** stehen vielfach aktuelle wissenschaftliche Konzepte historischer, volks- und betriebswirtschaftlicher, kosmologischer, evolutionärer oder städtebaulicher Gesetz- und Regelmäßigkeiten im Hintergrund,⁵ um die Effekte von Entscheidungen des oder der Spieler in der Spielewelt zu modellieren. Mit dem Erleben dieser Effekte erhalten die Spieler implizit auch einen Kursus über diese Gesetz- und Regelmäßigkeiten als eine Belehrung darüber, was getan werden muss, damit die Wirtschaft kontinuierlich wächst und die Bevölkerung des eigenen Landes nicht murrte. Indem man solche Spiele spielt, lernt man entsprechend – implizit und erst einmal unabhängig davon, ob dies real so stimmt – welche Aspekte im Spiel alle gleichzeitig im Blick und in Balance gehalten werden müssen, um eine Stadt, ein Land kontinuierlich zu Wachstum, Wohlstand und Bevölkerungszufriedenheit zu führen. Das ist dann aber auch schon die dritte Stufe beim Modellernen.

Auf der *dritten Stufe* nämlich sind Games auch *bewertete Modelle von etwas*. Bestimmte Wissensbestände und Verhaltensweisen sind in der Spielewelt richtiger, d.h. erfolgversprechender als andere. Ausschlaggebend für diese im Spiel vorgenommenen Bewertungen sind die Gewinnbedingungen der Spiele. Bestimmte Spielerentscheidungen werden systematisch bestraft und andere belohnt. Vorwärtstürend aggressives Verhalten beispielsweise ist in vielen **Aufbau-Strategiespielen** wie *Age of Empires*, in denen es um das Erobern feindlicher Gebiete geht, erfolgsversprechender als ein umsichtig-vorsichtig-defensives. In anderen, komplexer austarierten **Strategiespielen** hängt die beste Vorgehensweise stark von den Vorgehensweisen der Gegenspieler ab – ähnlich wie beim Schach, was dann ähnlich wie beim Schach in sportlichen Wettkämpfen und Meisterschaften münden kann bis hin zu Profisportlern, die von ihren öffentlichen Auftritten als Spieler leben können (**eSports**).




Die Belohnung oder Bestrafung von Spielerentscheidungen durch die Gewinnbedingungen eines Spiels kann man auch als Form des Reiz-Reaktions-Lernens deuten: Durch ständige Wiederholung wird der Eindruck verstärkt, dass beispielsweise ein vorwärtstürend aggress-

sives Verhalten günstig ist, wenn man gewinnen will. Allerdings konkurrieren – anderes als in den Laborexperimenten, in denen die Belege für dieses Reiz-Reaktions-Lernen ursprünglich gesammelt wurden – die Erfahrungen mit einem Computerspiel üblicherweise mit vielen anderen alltäglichen Erfahrungen – unter anderem auch mit anderen Games. Insofern stellen die dort präsentierten Gewinnbedingungen in der Regel nur ein Modell – ein Deutungsmuster – neben anderen dar, wenngleich ein potenziell sehr prägendes und wirksames, weil es mit positiven Gefühlen (dem Gewinnen) verbunden ist. Erst bei einer sehr einseitigen und verengten Lebensweise, bei der das eine Computerspiel quasi zum einzigen, zum zentralen Lebensinhalt wird, wäre zu befürchten, dass das bewertete Modell zu einem spezifischen Reiz wird – mit der dann immer noch offenen Frage, inwieweit die so virtuell gelernte Verhaltensweise auch real übernommen wird.

Anzumerken wäre allerdings, dass selbst in Spielen, in denen viele virtuelle Gewalthandlungen vom Spieler verlangt werden, um erfolgreich zu sein, diese oft komplexe Geschichten enthalten, die den Spieler mit der Unmenschlichkeit und moralischen Ambivalenz seiner Handlungen konfrontieren.[@] Ein Beispiel wäre das Spiel *FarCry4*,⁶ in dem es vordergründig

darum geht, in einem zentralasiatischen Land den dortigen Diktator zu stürzen – entweder, indem eine religiös-fundamentalistische (aber über klare ethische Werte verfügende) Rebbellengruppe oder eine westlich-neoliberal-imperialistische Strömung (ohne ethische Werte, außer eigenem Erfolg und Gewinnstreben) unterstützt wird. Egal für welche Partei sich entschieden wird, die Kon-

@ Das Argument, dass **Ego-Shooter** zumindest auch Rahmenerzählungen mitliefern, die die spielerisch auszuübende Gewalt als Ausnahmesituation legitimieren, lässt sich auch umdrehen. Antikriegsfilme sind nämlich durchaus ebenfalls als gewaltverherrlichend zu kennzeichnen – wenn man die dargestellte Brutalität des Krieges nicht als eine moralische Bewertung der Verwerflichkeit deutet und die ambivalent-kritische Hauptgeschichte des Films als bloßen Deckmantel zurückweist.

fliktlage in dem Land erfordert beständige militärische Einsätze, um Geiselnahmen zu beenden, Schlimmeres zu verhindern oder die Konsequenzen der eigenen Positionierung auszubügeln. Am Ende muss der Spieler sich entscheiden, ob er den Diktator tötet oder entkommen lässt.  Der eigentliche Clou des Spiels ist allerdings, dass man zu Anfang des Spiels, statt zu fliehen, nur eine bestimmte Situation wartend hätte aushalten müssen und dann wären alle Kämpfe nicht nötig und eine friedliche Lösung möglich gewesen.  

h470r



Unabhängig von ihren konkreten Inhalten, Gestaltungen und Regelsystemen ist in Games, sobald sie komplexer werden und aufeinander aufbauende Geschichten enthalten, ein bestimmtes bewertetes Grundmodell enthalten, das noch erwähnt werden sollte: Nämlich ein Modell der schrittweisen Bewältigung von immer schwierigeren Aufgaben, um die eigene Spielfigur mit immer besseren Eigenschaften oder Gegenständen auszustatten, damit man immer noch schwierigere Aufgaben (stärkere Gegner, komplexere Rätsel) bewältigen kann.[@] Dieses Spielprinzip des **Hochlevels** (der eigenen Figur oder auch der Spielaufgaben) hat durchaus Ähnlichkeiten mit heutigen gesellschaftlichen Erwartungen eines lebenslangen Lernens oder einer beruflichen

@ Dieses Modell funktioniert übrigens sehr gut bei den **Casual Games**. Man denke an *Candy Crush* und ähnliche Spiele. Bei denen muss man nämlich immer schneller die Reihen bilden oder aber mit immer mehr Strategien die richtigen Fähigkeiten der Figuren oder Gegenstände einsetzen.

Karriere als Aufstieg zu höheren Ämtern. Auch in die Normalität und Berechtigung solcher – kurzschrittig-instrumentellen – Umgangsweisen mit dem eigenen Leben (von **Level** zu **Level**, mit immer neuen Aufgabe und **Endgegnern**) wird man, so könnte man durchaus kritisch sagen, durch Games also modellhaft eingeführt.

c) Games als Problemstellungen

Schließlich stellen Video- und Computerspiele für ihre Spieler Herausforderungen dar. Nicht alle diese Herausforderungen sind als Probleme zu bezeichnen. Wenn es nur darum geht, geschickter und schneller zu werden oder das Spiel mit seinen Regeln zu verstehen, bieten Games lediglich Trainingsmöglichkeiten in einem grundsätzlich bekannten Bereich. Probleme sind demgegenüber dadurch gekennzeichnet, dass sie nicht durch ein bloßes Weiter-So und Mehr-vom-Selben gelöst werden können. Sie zwingen zum Einhalten, zum Abstand-Nehmen, Nachdenken und schließlich Neu-Ansetzen. Dennoch sind sie grundsätzlich in den gleichen vier Lernbereichen zu verorten, die schon bei Games als Gelegenheiten zum Trainieren bzw. des Reiz-Reaktions-Lernens (siehe oben) vorgestellt worden waren: Probleme können sich den Spielern also stellen

- in einem kognitiven Bereich, wenn es darum geht bisherige Wahrnehmungsweisen, Vorstellungen und Denkstrategien zu korrigieren, z. B. wenn die Rätsel in einem **Point-and-Click-Adventure** dazu auffordern, Dinge einmal ganz anders als üblich zu betrachten. So muss man im Spiel *Doodle Devil* darauf kommen,  dass man eine Taube dadurch erschaffen kann, dass man eine Ratte mit Luft kombiniert. Schließlich werden Tauben bisweilen auch als Ratten der Lüfte bezeichnet. 
- in sozialen Bereichen – z. B. indem man die sozialen Interaktionsregeln in einem **Rollen-spiel** oder **Adventure** durchschauen und richtig anwenden muss oder indem man lernt sich als Spieler-Team in einem **Ego-Shooter** angemessen, konfliktvermeidend und zielgerichtet zu verständigen. Sobald es nicht nur erforderlich ist, sich situativ anzupassen, sondern auch das eigene Handeln und eigene Vorstellungen zu hinterfragen, wie man selbst angesprochen werden möchte, ist man hier im Bereich des problemlösenden Lernens.
- in motorischen Bereichen, z. B. wenn Spieler bei Spielen, die eine hohe Fingerfertigkeit und Reaktionsschnelligkeit bei der Spielbedienung verlangen, lernen müssen, ihre Eingabegeräte zu optimieren (z. B. hinsichtlich der Tastaturbelegungen) oder auch andere Grifftechniken und Bewegungsformen einzuüben, um ab einem bestimmten Punkt besser zu werden. Dann ist nicht nur intensiveres Üben, sondern auch bewusstes Training erforderlich, um die eigenen Finger beweglich, den Körper fit und das Gehirn wach zu halten. Und nicht zuletzt
- im affektiven Bereich, wenn Spielererfahrungen dazu auffordern, die eigenen emotionalen Impulse zu befragen, weil sie im Spiel oder nach dem Spiel, wenn man den Frust z. B. an anderen auslässt, eher schaden – und diese dann zu korrigieren, auch z. B. indem man das eigene Spielverhalten überdenkt und anfängt Spielzeiten selbst zu begrenzen, Pausen zu machen oder weitere Ausgleichs zu suchen.



Welche Probleme sich für einen Spieler stellen, ist weniger klar vorherzusagen wie Übungsmöglichkeiten und Modelle, denen man dort begegnet. Schließlich hängen die Probleme auch von individuellen Vorerfahrungen, Fähigkeiten und Fertigkeiten und der je aktuellen Lebenssituation ab. Identifizieren lassen sich die Problemstellungen, die konkrete Games für ihre Nutzer darstellen, am besten dadurch, wenn man die Diskussionen in den Fan-Foren der Spiele analysiert: Wo kommen Spieler nicht weiter, sodass sie andere Spieler um Tipps und Hilfestellungen bitten?® Echte herausfordernde Problemstellungen wären dann dadurch gekennzeichnet, dass sie zum einen häufig nachgefragt und kontrovers diskutiert werden – und bei denen die Antworten Ratschläge beinhalten, die Spielaufgabe einmal ganz anders anzugehen oder sich besser bewusst und zielgerichtet vorzubereiten.

@ Wenn man Spiele auf Plattformen wie Kongregate spielt, dann gibt es durchaus auch direkt ein Forum zum jeweiligen Spiel direkt unterhalb des Games. Somit brauchen die Spieler ihre Community nicht einmal verlassen, um sich Ratschläge zu holen. Foreneinträge sind zudem meistens sehr kurz, sodass man auch nicht erst lange Texte lesen muss, um die Lösung zu finden.

D4wn

Fazit

Diese knappe Übersicht über generelle Lerntheorien und Gelegenheiten des Lernens in Games gibt noch keine Antwort darauf, in welchem Umfang, wie erfolgreich und vor allem wie folgenreich über die Spiele hinaus, das Lernen mit und durch Games ist. Dieser Frage und dem entsprechenden Forschungsstand widmet sich das [nächste Kapitel](#) – insbesondere auch im Hinblick auf sogenannte Lernspiele.

Auch die Frage, wie gut oder schlecht das sei, was man in Games lernen kann, wurde hier nicht behandelt: Diese Entscheidung soll Ihnen, dem Leser, möglichst auch nach Durchsicht der konkreten Spielebeschreibungen und -analysen durch die Schüler im zweiten Teil dieses Buches überlassen bleiben.

Quellen

- 1 Vgl. Woolfolk, A. (2008). *Pädagogische Psychologie*. 10. Aufl. München: Pearson Studium, S. 257.
- 2 Siehe das Begriffsglossar in EU-Kommission (2001). *Einen europäischen Raum des lebenslangen Lernens schaffen*. Online: eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2001:0678:FIN:DE:PDF [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 3 *Let's Play*-Kanal von Gronkh: www.youtube.com/user/Gronkh [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 4 Siehe das Projekt „Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet“ der Landesanstalt für Medien (NRW). Online: www.lfm-nrw.de/foerderung/forschung/abgeschlossene-projekte/schriftenreihe-medienforschung/kompetenzen-und-exzessive-nutzung-bei-computerspielern.html [letzter Abruf am 25.09.2017]

- 5 Siehe z.B. Rehm, M. (2012). *Ökonomischer Kompetenzerwerb durch kommerzielle Aufbau- und Managerspiele*. Dissertation an der Universität Siegen. Online: doku.mentix.ub.uni-siegen.de/opus/volltexte/2012/680/pdf/rehm.pdf [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 6 Siehe hierzu die *studentische Spielanalyse im Rahmen des Workshop-Vortrages*. Online dokumentiert unter spiel-vs-leben.de/2016/03/10/games-als-informelle-lerngelegenheit-analyse/ [letzter Abruf am 25.09.2017]

Janine Schledjewski

4 | Games als Lehrmittel: Wie gut lernt man da?

Aus dem [letzten Kapitel](#) geht hervor, dass Spielerinnen und Spieler aus Video- und Computerspielen etwas lernen können, wobei das Lernen dabei häufig nebenbei geschieht. Seit Anfang der 2000er Jahre erleben aber auch Video- und Computerspiele, die Lerninhalte gezielt vermitteln, einen großen Aufschwung. Sie füllen mittlerweile ganze Regalreihen in den Multimedia-Abteilungen der Kaufhäuser und werden auch in der Forschungswelt sehr intensiv untersucht und diskutiert (einen Überblick über die aktuellen Entwicklungen bietet z. B. der Jahresreport des BIU, 2016¹). Der Hintergedanke dabei ist einfach: Wenn Spielen Spaß macht und der Lerninhalt in ein Spiel verpackt wird, dann wird auch das Lernen Spaß machen. Ob sich dies allerdings immer so bewahrheitet und welche Einflussfaktoren es auf den Lernerfolg und den Spielspaß gibt, soll im Folgenden ausgeführt werden.

Spielelemente als Ablenkung vom Lerninhalt?



In der Forschung aus dem E-Learning-Bereich hat sich gezeigt, dass sich zusätzliche Elemente im Spiel, die nichts mit dem eigentlichen Lerninhalt zu tun haben, negativ auf die Lernleistung des Spielers bzw. Lernenden auswirken. Zu solchen Elementen zählen Hintergrundmusik, zusätzliche Geschichten oder Informationen sowie „nette“ Bilder. Diese, als *Seductive Details* bezeichneten, Elemente können die Aufmerksamkeit des Spielers auf sich ziehen und ihn somit vom eigentlichen Lernthema ablenken². Zudem erhöhen sie die Menge dessen, was verarbeitet werden muss (z. B. die Hintergrundgeschichte eines Charakters, während es eigentlich um das orthografische Schreiben geht). Darüber hinaus kann es passieren, dass das Lernthema unter einem falschen Begriff im Gehirn abgespeichert wird. Erhält ein Lernender beispielsweise erst eine Einführung zu einem berühmten Erfinder und soll sich danach eine besondere Erfindung dieser Person anschauen, kann es passieren, dass der Lernende den Fokus auf den Erfinder legt und die Erfindung einfach als Beispiel abgespeichert, obwohl eigentlich die Erfindung im Zentrum der Lerneinheit stehen sollte. Aus diesem Grund wird in vielen Lernumgebungen auf den Einsatz von (zu vielen) zusätzlichen Elementen verzichtet. In Spielen stellt sich allerdings das Problem, dass die Lernenden aus anderen Spielkontexten gewohnt sind, sich mit den Charakteren und/oder der Spielwelt zu identifizieren – und hierfür werden z. B. Musik, tolle Grafiken oder eben Hintergrundinformationen zu den einzelnen Charakteren benötigt. Die in diesem Kapitel vorgestellten *Serious Games* bewegen sich daher immer zwischen dem Spielelement auf der einen Seite und dem Lernelement auf der anderen Seite.

Bei manchen Spielen gibt es auch eine ganz normale Rahmenhandlung (inklusive Musik und sich bewegenden Figuren) – und dann sind nur die einzelnen Aufgaben sehr schlicht gehalten. Das ermöglicht die Konzentration bei den Lernaufgaben und gleichzeitig bleiben die klassischen Spielelemente erhalten. In der *E-Learning*-Forschung wird zudem davon ausgegangen, dass man durchaus anregende Zusätze (also die Spielelemente) hinzufügen kann, ohne dass sich dies negativ auf die Lernleistung auswirkt. Voraussetzung hierfür ist die Nicht-Überforderung des Lernenden durch das zu Lernende selbst. Also: Je besser die Inhalte aufbereitet und strukturiert sind, desto eher kann man die Lerninhalte mit Spielelementen verknüpfen.



Video- und Computerspiele zählen zu den sogenannten *Digital-Game-based-Learning*-Möglichkeiten (also den digitalen spielbasierten Lernmöglichkeiten). Diese bilden eine Unterkategorie im Bereich des spielbasierten Lernens (*Game-based Learning*), das im [nächsten Kapitel Gamification](#) noch weiter vertieft werden wird. Im Folgenden liegt der Schwerpunkt auf den digitalen Spielen. Digitales spielbasiertes Lernen stellt eine Form des digitalen Lernens dar. Abzugrenzen ist diese Methode insbesondere von reinen Informationsmöglichkeiten, wie z. B. Webseiten und Videos. Alle digitalen Lernmöglichkeiten bilden zusammen den *E-Learning*-Bereich (das „E“ leitet sich von „elektronisch“ ab). In digitalen spielbasierten Lernmöglichkeiten lassen sich daher sowohl Spielelemente (z. B. Herausforderungen, Feedback und Belohnungen) als auch Elemente aus dem Bereich des *E-Learning* (z. B. strukturierte Informationen oder ein eher schlichtes Design) finden.

Digitales Lernen in der aktuellen Debatte



Das Digitale Lernen wird heutzutage mehr und mehr von Bund und Ländern vertieft. So gab es beispielsweise in den letzten Jahren Dialoge um *NRW 4.0: Lernen im Digitalen Wandel*^F. Hierbei waren Expertinnen und Experten sowie Akteure des gesamten Bildungswesens dazu eingeladen, ihre jeweilige Sichtweise auf den Einsatz digitaler Medien in Schulen kundzutun. Auch die Kultusminister Konferenz (KMK) widmet sich mit ihrer Strategie *Bildung in der digitalen Welt*^A dem Thema *Lernen mit und über Medien*.

So wie die Debatte aktuell läuft, geht es nur um die Erstausrüstung mit WLAN und Gerätschaften. Gänzlich offen bleiben Wartung und pädagogische Verwendung. Von der Software ganz zu schweigen.

Timothy

Warum werden Spiele als Lehrmittel eingesetzt?

Es gibt verschiedene Beweggründe, Spiele als Lernumgebungen einzusetzen. So erhoffen sich einige Forscherinnen und Forscher, dass die direkten Lernerfolge beim Lernen mit Spielen höher sind als die Lernerfolge beim Lernen mit herkömmlichen Materialien. Allerdings haben sich diese Hoffnungen nicht immer bestätigen lassen. Anna Hoblitz (2015)⁵ stellt beispielsweise in ihrer Dissertation an der Universität Paderborn eine Zusammenfassung von verschiedenen Untersuchungen vor, die sich mit den motivationalen sowie den Lerneffekten beim Lernen mit Video- und Computerspielen beschäftigten. Verglichen mit dem „normalen“ Schulunterricht sind Video- und Computerspiele dabei häufig nicht viel effektiver (in einigen zusammenfassenden Ergebnisberichten machte es bei knapp der Hälfte der einzelnen Untersuchungen keinen Unterschied, ob mit traditionellen Medien oder Video- und Computerspielen gearbeitet wurde). Doch trotz dieser eher ernüchternden Ergebnisse gehen Forscherinnen und Forscher weiterhin von einer positiven Wirkung beim Lernen mit Spielen aus. Dies hängt insbesondere damit zusammen, dass neben einer positiven Wirkung auf den direkten Lernerfolg auch eine positive Wirkung auf die Motivation und das Interesse angenommen wird. Insbesondere erhoffen sich Forscherinnen und Forscher sowie Lehrkräfte eine Steigerung der Motivation, sich mit dem Lerninhalt auseinanderzusetzen, und somit langfristigt auch einen besonderen Lernerfolg bei den Lernenden zu erzielen.

Das Interesse eines Lernenden am Lerngegenstand hat, so der aktuelle Forschungsstand, einen positiven Einfluss auf dessen Lernleistung. Hidi und Renninger (2006)⁶ gehen in ihrem 4-Phasen-Modell der Interessensentstehung davon aus, dass sich das eigene Interesse des Lernenden an einem Lerngegenstand zumindest teilweise von außen, z. B. durch die Lehrkraft, anstoßen lässt. Als erstes wird hierbei nach Hidi und Renninger (2006)⁶ situationsbedingtes Interesse geweckt. Dies geschieht z. B. dadurch, dass der Lernende überraschende Informationen erhält, sich mit präsentierten Charakteren identifiziert oder aber eine Relevanz des Lernthemas für sein eigenes Leben erkennt. Auch die Lernumgebung kann die Entstehung von situationsbedingtem Interesse begünstigen. So lassen z. B. Gruppenarbeiten, Rätsel oder auch das Lernen mit Neuen Medien situationsbedingtes Interesse entstehen. Je stärker der Lernende hierbei einen persönlichen Bezug zum Lernthema verspürt oder die Bedeutung der Aufgaben erkennt, desto wahrscheinlicher ist es, dass er die zweite Phase erreicht. Dies lässt sich auch durch projektbasiertes Lernen, Kooperationen und den Einsatz von Einzelbetreuung durch Tutoren fördern. In der dritten Phase verbindet der Lernende dann positive Gefühle mit dem Lerngegenstand und wird die Gelegenheit nutzen, sich weiterhin mit verknüpften Lernthemen zu beschäftigen. In dieser Phase hinterfragt der Lernende Aspekte des Lerngegenstands oder er setzt sich selbst Herausforderungen. Schafft es ein Lernender, diese positiven Reaktionen auf einen Lerngegenstand für einen längeren Zeitraum aufrechtzuerhalten, hat er Phase vier erreicht. In dieser Phase des weitentwickelten eigenen Interesses wird ein Lernender bei negativen Erfahrungen nicht so schnell aufgeben wie in den anderen Phasen.[#]

Natürlich wird bei dem Modell nicht davon ausgegangen, dass jedes Interesse auf diese Weise (durch die Einwirkung von außen) hervorgerufen werden muss. Es gibt Themen, die einen Menschen interessieren, und diese sind in dem Modell sowas wie der ideale Vergleichswert: Es wäre großartig, wenn sich ein Schüler oder eine Schülerin auch für ein anderes Fach genauso begeistern lassen könnte wie für sein bzw. ihr Lieblingsfach. Der Erfolg des Anreizes bleibt dabei aber immer abhängig vom Lernenden, denn nicht immer werden alle Stufen durchlaufen bzw. nicht immer wird die Endstufe erreicht. Manche Tätigkeiten wird ein Lernender auch weiterhin nur dann ausführen, wenn er dafür eine Belohnung erhält. Aber was hier so positiv beschrieben ist, kann natürlich auch kritisch gesehen werden. Wenn es tatsächlich gelingt, Menschen für etwas zu begeistern, indem von außen ein Anreiz dazugegeben wird, kann dieser Mensch nicht nur zum Wissenserwerb und zum schulischen Lernen motiviert werden, stattdessen könnte dieser Mensch auch manipuliert werden.



Betrachtet man dieses Modell, so wird schon klar, dass sich digitale Spiele insbesondere zum Wecken des situationsbedingten Interesses eignen. So wird oft auch vom Neuheitseffekt gesprochen, wenn sich Schülerinnen und Schüler beim Lernen mit Neuen Medien sehr motiviert zeigen. Das Lernen mit Computern oder Tablets tritt auch heute eher noch als seltenes, besonderes oder sogar überraschendes Ereignis im Unterrichtskontext auf. Da der Einsatz von digitalen Medien somit eine Abwechslung zum alltäglichen Unterricht darstellt, ist meistens ein kurzzeitiges gesteigertes Interesse bei den Lernenden zu beobachten. Während sich bei dem Einsatz von Tablets (oder davor auch von Computern) zeigte, dass der Neuheitseffekt irgendwann nachlässt[#] und das Medium einfach als Werkzeug

Warum sollte ein Lückentext auf dem Tablet auch toller sein als ein Lückentext im Heft?



betrachtet wird, bieten digitale Spiele die Möglichkeit, das Interesse für einen längeren Zeitraum immer wieder neu zu wecken. So können sich z. B. die Inhalte verändern oder aber es kann der Schwierigkeitsgrad gesteigert werden (**Gamification**).

Es gibt verschiedene Elemente, die bei digitalen Spielen besonders motivieren (Überblick z. B. bei Hoblitz, 2015⁵). Hierzu zählt zunächst der Wechsel von Anspannung und Entspannung. So kann Anspannung beispielsweise durch Wettbewerbssituationen, unvorhersehbare Ereignisse oder Rätsel ausgelöst werden. Darüber hinaus wirken sich auch die unmittelbar sichtbaren Konsequenzen des eigenen Handelns positiv auf die Motivation aus. So verliert man z. B. Ressourcen bei falschen Handlungen oder gelangt durch korrekte Handlungen in einen neuen Bereich bzw. ein neues **Level**.

Wie unterscheiden sich die Spiele?

In den deutschen Schulen kommen heute schon Games aus unterschiedlichen Spielgenres zum Einsatz. So kann z. B. mit **Strategiespielen** wie *Civilization*, in dem es darum geht, die Einwohnerzahl, den Wohlstand und die Macht des eigenen Volks im Durchlauf durch die Menschheitsgeschichte von der Antike bis in die Neuzeit und eine technologisch-fortschrittliche Zukunft immer weiter zu steigern, der Geschichtsunterricht gestaltet werden oder es können Schülerinnen und Schüler mithilfe von *Minecraft* zum gemeinsamen kreativen Bauen angeregt werden.



Minecraft als Lernumgebung

Minecraft bietet die Möglichkeit, die unterschiedlichsten Themen in ein und demselben Spiel zu vertiefen. *Minecraft* funktioniert nach dem Baukastenprinzip: Es gibt unterschiedliches Material, das jeweils in Würfelform aufeinandergesetzt werden kann. Somit lassen sich riesige Gebäude oder unterschiedliche Landschaften bauen. In der Education-Version des Spiels steht der Lehrkraft eine komplett offene Welt zur Verfügung, die aber durch die Lehrkraft eingegrenzt werden kann. Auf diese Weise kann die Freiheit der Schülerinnen und Schüler im Spiel durch die Lehrkraft reduziert werden bzw. es können konkrete Lehrpfade vorgeschrieben werden. So lassen sich z. B. Geschichtsstunden als Rätsel gestalten: Die Spieler müssen in dem Spiel die einzelnen Hinweise zu einem historischen Ereignis finden. *Minecraft* bietet zudem die Möglichkeit, eigene Welten abzuspeichern und sie anderen Spielern zur Verfügung zu stellen. So kann man z. B. Schloss Neuschwanstein besichtigen oder auch Hogwarts. Darüber hinaus können im Spiel Computer und Schaltkreise gebaut werden. Auf diese Weise können z. B. UND-Schaltungen oder Mathematikrätsel eingebunden werden: Erst, wenn ein Spieler die Aufgaben auf dem Im-Spiel-PC korrekt gelöst hat, öffnet sich die Tür zum nächsten Raum. In der Education-Version kann übrigens auch bestimmt werden, ob es einen Tag-Nacht-Rhythmus geben soll oder ob es Gegenspieler geben soll (und vieles mehr).

Neben diesen Spielen, die für Unterrichtszwecke umfunktioniert werden, gibt es die sogenannten *Serious Games*. Unter dem Begriff *Serious Games* versteht man digitale Spiele, die primär einen Lehrfokus haben und somit dem Nutzer etwas beibringen wollen. Im Handel lassen sie sich meistens an der Kennzeichnung *Lehrprogramm* identifizieren, die an der Stelle der **USK** zu finden ist.

Der Name *Serious Games* hat bereits sehr viele Diskussionen losgelöst. Ins Deutsche übersetzt, wird der Begriff dabei mit *ernsten Spielen* – was für viele zunächst als Paradoxon erscheint, da Spiele meistens mit Spaß verbunden werden. Allerdings gibt es auch Gegenmeinungen hierzu: Natürlich können Spiele auch etwas Ernstes bzw. einen tieferen Sinn beinhalten. Man denke hier z. B. an die nicht-digitalen Spiele in der Krabbelgruppe oder im Kindergarten, bei denen spielerisch soziale Kompetenzen vermittelt werden.[@] (Die Ernsthaftigkeit von digitalen Spielen wird in den Spieleana-

@ Aber auch generell scheint eine Abgrenzung von lediglich spaßig und seriös-ernsthaft bezogen auf Spiele schwierig. Zu erinnern ist an die starke Versenkung in das Spielgeschehen und die hochgradige Identifikation von Spielern mit ihren Lieblingsspielen, die gerne und oft Ursache ernster realer Konflikte sein können: zwischen konkurrierenden Fußballmannschaften, zwischen Freunden, die sich beim Spielen aufgrund des Spielverhaltens zerstreiten oder zwischen Spielern und ihrem Umfeld, das zu wenig wahrnimmt und würdigt, wie persönlich wichtig das Spiel diesem Menschen geworden ist. Und nicht zuletzt: gespielt wird zumeist in einem Zustand der konzentrierten Ernsthaftigkeit; das Lachen und der Spaß sind eher Kennzeichen der Spannungsentladung, wenn jemandem gerade etwas glückte oder kurios (Schadenfreude weckend) misslang.



Matthias

Serious Games bewegen sich auf einer Skala von Education- und Entertainment-Angeboten (Meier & Seufert, 2003⁷), also zwischen wissensvermittelnden und unterhaltenden Angeboten. In allen *Serious Games* sind beide Aspekte vorhanden, allerdings in unterschiedlicher Ausprägung. Einerseits lassen sich *Serious Games* auch den verschiedenen Spielgenres von **Rennspielen** über **Point-and-Click-Adventures** bis **Aufbau-Strategiespielen** zuordnen. Andererseits gibt es für sie auch eigene Vorschläge der Typisierung. Üblicherweise werden vier Arten von *Serious Games* unterschieden: Drill-and-Practice-Programme, Tutorielle Systeme, Lernspiele und Simulationen (Schweizer, 2016⁸).

Zu den **Drill-and-Practice-Programmen** zählen alle lernbezogenen Trainingsprogramme, also z. B. Vokabel- oder Kopfrechentrainer. Drill-and-Practice-Programme folgen dem Prinzip des Reiz-Reaktions-Lernens (vgl. [Kapitel Games als Lerngelegenheiten](#)): Der Lerninhalt wird so lange wiederholt, bis er beherrscht wird. Der Begriff leitet sich aus dem Englischen ab und bedeutet so viel wie *pauken und üben*. Damit das Kind weiß, wann der Inhalt gelernt wurde, erfolgt in den Programmen sofort Feedback im Anschluss an eine Aufgabe. Die Lerninhalte sind zudem in kleine Lerneinheiten untergliedert und lassen sich beliebig oft wiederholen. Typischerweise hat der Nutzer die Möglichkeit, aus einer Reihe an Aufgaben die gewünschte Lerneinheit auszuwählen und die Aufgaben gezielt anzusteuern. Die Aufgaben ähneln meistens Aufgaben aus Übungsheften. So muss z. B. ein Lückentext ergänzt werden oder eine Matheaufgabe korrekt gelöst werden. Als motivierendes Element treten hierbei oft Belohnungssysteme in Form von Punkten/Münzen o. Ä. für erfolgreich gelöste Aufgaben sowie Bonusspiele oder **Highscore**listen in Erscheinung.

Beim Spiel *Lernerfolg Grundschule* kann der Spieler beispielsweise aus verschiedenen Themengebieten eine Aufgabe auswählen. Nach dem Aufgabenstart müssen dann verschiedene einzelne Aufgabenbestandteile gelöst werden, also z. B. Reime miteinander verbunden und Wörter ergänzt werden, damit ein Reim entsteht. Pro korrekt gelöstem Aufgabenbestandteil

erhält der Spieler Punkte. Diese werden einerseits in Zeit umgewandelt, die als Belohnung für ein Bonusspiel genutzt werden kann, und andererseits in Sterne umgewandelt, die man bei der Aufgabe sieht. So können auf einen Blick die Stärken und Schwächen eines Spielers im Spiel erkannt werden.

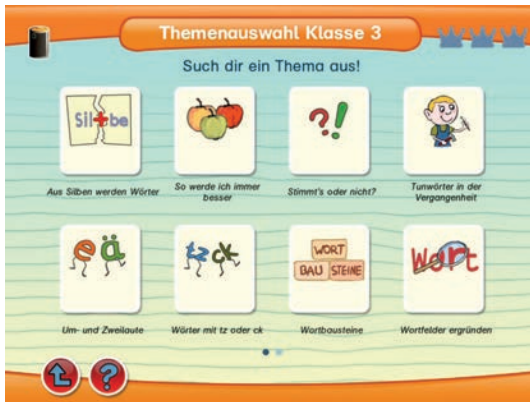


Abb. 4.1: Menü in *Lernerfolg Grundschule*[#]

Typisch für diese Art von Spiel ist ein Menü, in dem verschiedene Einzelaufgaben direkt angesteuert werden können. Diese können nach Themengebieten, Schwierigkeitsgrad, benötigten Fähigkeiten o.Ä. sortiert sein.

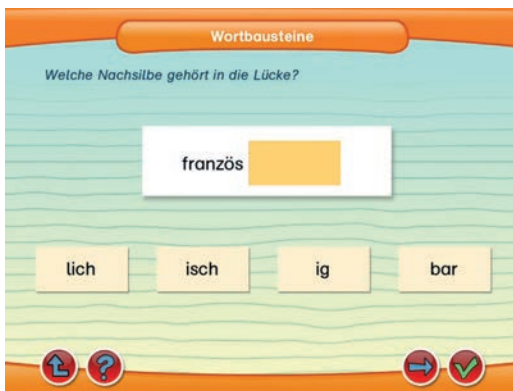


Abb. 4.2: Aufgabe aus *Lernerfolg Grundschule*[#]

Die einzelnen Aufgaben/Probleme, die es zu lösen gilt, sind meistens sehr reduziert gestaltet, sodass sich der Spieler/Lernende gut auf die Inhalte konzentrieren kann und nicht zu sehr durch die Umgebung abgelenkt wird.



Tutorielle Systeme zeichnen sich dadurch aus, dass ein Lerninhalt am Computer erarbeitet wird. Dabei wird der Lernende von einem virtuellen Charakter (*Tutor* oder in der Fachsprache auch *pädagogischer Agent*) unterstützt. Die Rolle, die der virtuelle Charakter dabei einnimmt, kann variieren. Er kann als Lehrender/Experte oder als Mit-Lernender/Laie auftreten; er kann eine primär erklärende Funktion oder eine primär motivierende Funktion haben und sich auch in vielen weiteren Punkten von seinen Kollegen aus anderen Spielen

unterscheiden. Wichtig ist, dass der virtuelle Charakter bzw. die Lernumgebung die Lerninhalte erklärt und Feedback zu den einzelnen Fortschritten gibt. Die Lerneinheit wird dabei sehr kleinschrittig bearbeitet. Im Vergleich zu den *Drill-and-Practice*-Programmen ist bei den tutoriellen Systemen normalerweise eine bestimmte Reihenfolge der einzelnen Lerneinheiten vorgegeben – dies kann explizit geschehen, indem ein Spieler die einzelnen Lerneinheiten programmgesteuert bearbeiten muss, oder aber implizit, indem einem Spieler nahegelegt wird, eine bestimmte Reihenfolge zu wählen, z. B. durch die Betitelung der einzelnen Kapitel (Einleitung, Grundbegriffe, Vertiefung, Zusammenfassung). Allerdings lassen sich auch hier oft die Inhalte wiederholen.

Tutorielle Programme wurden in der Forschung insbesondere im Hinblick auf zwei Aspekte betrachtet. Zum einen wurde die Anpassungsfähigkeit des Spiels, die sogenannte *Adaptivität*, untersucht und verbessert. Ein gutes Spiel sollte demnach möglichst den Schwierigkeitsgrad an die Lernleistung des Spielers anpassen, sodass dieser weder unter- noch überfordert ist. Zum anderen wurden tutorielle Programme auch im Kontext der pädagogischen Agenten, also der Figuren, die den Lernenden im Spiel begleiten und ihm das Lernthema erklären und ihm Feedback geben, aufgegriffen.

Zu den tutoriellen Programmen können aber auch digitale Lernumgebungen gezählt werden, die einem Lernenden zunächst ein Lernthema erklären bzw. ihn dieses erkunden lassen und im Anschluss Fragen zum Lernthema stellen und darauf Feedback geben. In vielen der heute verfügbaren Programme ist dabei gar keine Figur (im Sinne eines Tutors) eingebunden, stattdessen fungiert das Programm selbst als Tutor. Ein Beispiel für eine solche Lernumgebung ist die Seite *MathePrisma*⁹, auf der Lernenden verschiedene mathematische Inhalte erklärt werden.

Das Aufwärmtraining Aller Anfang ist schwer? Stimmt nicht!
Wir beginnen ganz leicht mit Altbekanntem.

Aufgabe 1
Steigung einer linearen Funktion

Die Steigung einer gegebenen Geraden bestimmt man, indem man zunächst zwei Punkte auf dieser wählt.
In diesem Beispiel sind die Koordinaten der Punkte P_1 und P_2 :

$x_1 =$ $f(x_1) =$
 $x_2 =$ $f(x_2) =$

Kontrolle ?

Nun berechnet man die horizontalen und vertikalen Abstände der Punkte zueinander:
 $x_2 - x_1 =$ $f(x_2) - f(x_1) =$

Kontrolle ?

Schließlich kann man die Steigung der Geraden berechnen:
☐ $m = 2$ ☐ $m = 1/2$
☐ $m = 5/9$ ☐ $m = 1/5$

Kontrolle ?

Abb. 4.3: Aufgabe aus *MathePrisma*

Digitale Lernspiele setzen eine Spielidee bzw. eine Spielstory, Spielregeln, spannungsinduzierende Elemente, Handlungssituationen bzw. Spielszenarien sowie ein didaktisches Konzept voraus. Was heißt das? Der Lernende durchlebt eine Geschichte, wobei es sich meistens um eine Abenteuergeschichte handelt. Er erhält immer wieder neue Aufgaben, die er nur lösen kann, wenn er eine bestimmte Fähigkeit anwendet bzw. einen bestimmten Lerninhalt ver-

standen hat. Löst er die Aufgaben, so geht die Geschichte weiter und der Spieler darf z. B. neue Gegenden oder Charaktere kennenlernen.

Die Lerninhalte tauchen nur an bestimmten Stellen auf und werden meistens als Rätsel eingebunden, die es insgesamt nur einmal zu lösen gilt. Häufig können erfolgreich abgeschlossene Aufgaben nicht erneut bearbeitet werden. Die Reihenfolge der Aufgaben folgt zudem häufig primär dem Spielverlauf und nicht dem Lerninhalt. Viele Lernspiele orientieren sich am klassischen **Point-and-Click-Adventure**, wie beispielsweise *Fürst Marigors Rache an den Tobis* oder auch die Lernspiele um *Historion*, *Physikus*, *Chemikus* u. a. So muss man bei *Fürst Marigors Rache an den Tobis* beispielsweise gemeinsam mit zwei Trollkindern eine vom Bösewicht (Fürst Marigor) verzauberte Welt wieder mit Farbe füllen. Hierfür müssen verschiedene Aufgaben, insbesondere aus dem Bereich Lesen und Schreiben, erfolgreich abgeschlossen werden. Da sich bei dieser *Serious-Game*-Variante die Lerninhalte am Spiel orientieren, sind Lernspiele die Form von *Serious Games*, die von den Nutzern am ehesten als Spiel wahrgenommen wird.



Abb. 4.4: Lernumgebung in *Fürst Marigors Rache an den Tobis*[#]

Die Lernumgebung entspricht einer begehbaren Welt, in der man sich durch Klicken mit der Maus fortbewegt. Die Charaktere im Bild bewegen sich und gestalten die Lernumgebung somit lebendig.



Abb. 4.5: Aufgabe aus *Fürst Marigors Rache an den Tobis*[#]

Bei dieser Aufgabe muss man beispielsweise jedes Symbol einem Buchstaben zuordnen und dann die Symbole für das letzte Wort in die richtige Reihenfolge bringen.



Simulationen haben eine Sonderrolle innerhalb der digitalen Spiele: Da ihnen ein für die meisten Spiele sehr relevantes Kriterium (nämlich der gewünschte Zielzustand) fehlt, wird häufig hinterfragt, inwieweit Simulationen überhaupt zu den digitalen Spielen zählen. Sie weisen jedoch ausreichend Spielkriterien auf, um hier etwas näher erläutert zu werden. Simulationen ermöglichen dem Lernenden, einzelne Komponenten zu manipulieren und die durch ihn ausgelösten Veränderungen zu beobachten. Auf diese Weise erarbeitet sich der Lernende Schritt für Schritt die kausalen Beziehungen innerhalb des dargestellten Systems. Zu den bekanntesten Vertretern zählen wohl Flug- oder Autosimulatoren (die beispielsweise zur Ausbildung von angehenden Flugkapitänen bzw. Fahrschülerinnen und -schülern verwendet werden)[#]. Darüber hinaus lassen sich auch z.B. mathematische oder physikalische Inhalte als Simulation aufbereiten. Diverse Beispiele können auf der Seite von *GeoGebra*¹⁰ gefunden werden. So lassen sich beispielsweise Prinzipien der Achsenspiegelung durch Simulationen veranschaulichen. Die in Simulationen vermittelten Themen sind häufig eher komplex, ihre Zusammenhänge ergeben sich dabei sehr oft nur durch die Manipulation mehrerer Komponenten.

Neben den Serious Games lassen sich auch diverse andere Spiele zum Wissenserwerb nutzen. So können z.B. **Rennspiele** wie *Forza-Motorsport 4* als Simulatoren von Fahrverhalten in der Kraftfahrzeug-Mechatroniker-Ausbildung genutzt werden.



Auch hier gibt es nicht den einen Endzustand. Der Spieler verändert ein Detail und beobachtet, was passiert.

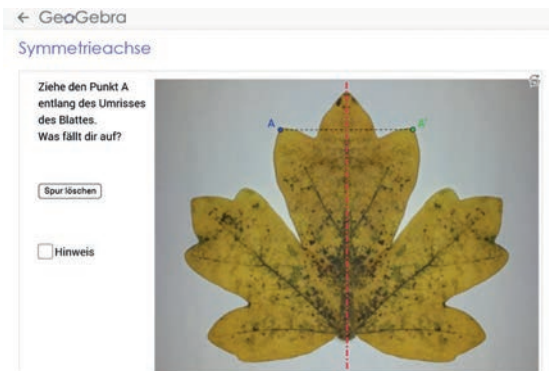


Abb. 4.6: Aufgabe aus *GeoGebra*[#]

Was heißt eigentlich „gut lernen“?

Bereits anhand der kurzen Darstellung der vier Hauptgenres wird deutlich, dass es nicht das eine digitale Spiel gibt, um einen Lerninhalt zu verstehen und auf neue Kontexte zu übertragen. Ein Spieler ohne Vorwissen wird bei einem Drill-and-Practice-Programm anfangs nur durch Versuch und Irrtum die richtigen Lösungen herausfinden. Die so gelernten Informationen bleiben dabei oftmals nur sehr lose miteinander verknüpft. Ein Drill-and-Practice-Programm lässt sich somit eher in einer Wiederholungs- oder Vertiefungsphase verwenden. Im Gegensatz dazu kann ein Lernender bei der Verwendung einer Simulation nicht mehr viel dazulernen, wenn er bereits viel Vorwissen zu dem Thema hat. Simulationen bieten sich

also eher für das Kennenlernen und Sich-Erarbeiten eines neuen Themas an. Auch tutorielle Systeme dienen primär dem Sich-Etwas-Erarbeiten, während digitale Lernspiele häufig insbesondere auf eine Interessenssteigerung am Thema oder Fach abzielen.

Um die Frage beantworten zu können, was eigentlich „gut lernen“ heißt, muss zunächst geklärt werden, a) wer darüber entscheidet, ob gut gelernt wurde, und b) an welchen Kriterien der Lernerfolg gemessen wird. Üblicherweise wird Lehrkräften von der Lehr-Lernforschung nahegelegt, bei Lernzielen im Unterricht zwischen Wissen, Verstehen, Anwenden, Analyse und Synthese sowie Evaluation zu unterscheiden. Beim Wissen geht es insbesondere um Fakten, die korrekt auswendiggelernt wurden. Beim Verstehen sollten die Lernenden bereits in der Lage sein, Zusammenhänge zwischen einzelnen Fakten zu erkennen und somit Informationen zu kombinieren. Beim Anwenden müssen Lernende Probleme bzw. Aufgaben lösen, indem sie auf ihr Vorwissen zurückgreifen. Bei der Analyse erschließen sich Lernende eigenständig und auf systematische Weise die wesentlichen Elemente eines Sachverhalts. Bei der Synthese geht es um das eigenständige Verknüpfen von Informationen aber auch Fähigkeiten und Fertigkeiten zu neuen – und in diesem Sinne: kreativen – Lösungen und Lösungswegen. Bei der Evaluation geht es schließlich um das Bewerten von Ergebnissen und das selbstkritische Distanzieren und Reflektieren der eigenen Arbeit, um nicht nur von Erfolgen, sondern auch aus Fehlern bzw. Schwächen der eigenen Arbeit zu lernen. Für diese unterschiedlichen Lernziele gibt es wiederum jeweils Spielgenres, die eher geeignet sind, um das Ziel zu erreichen. So ließe sich beispielsweise Wissen durch die Nutzung eines Quiz erzielen. Ein Drill-and-Practice-Programm lässt sich insbesondere für das Anwenden von Wissen verwenden.

Betrachtet man das Lernszenario aus einem anderen Blickwinkel, nämlich aus der Perspektive des Lernenden, können ganz andere Ziele vorhanden sein. So kann ein Lernender A z. B. bei einer Simulation versuchen, einen bestimmten Zielzustand zu erreichen, während ein Lernender B hingegen die Grenzen der Simulation erforscht. Auch im Kontext der eben beschriebenen Lernziele lassen viele Spiele den Spielern die Wahl, wofür sie sich entscheiden. So kann ein Spieler sich bei *Valiant Hearts*, wo es um die Ereignisse im Ersten Weltkrieg geht, die aus verschiedenen Perspektiven erlebt werden, beispielsweise entscheiden, ob er das **Action-Adventure** nutzen möchte, um seine Problemlösefähigkeiten und seine Geschicklichkeit anzuwenden; ob er die Texte in Form von Briefen und Zeitungsartikeln über den Ersten Weltkrieg nutzen möchte, um sich Fakten anzueignen; oder ob er die Texte und die Eindrücke aus dem Spiel verknüpfen möchte, um einige Zusammenhänge zu verstehen oder sogar zu analysieren. Die Spiele als solche bieten somit eine Erfahrungsumgebung; sie schreiben aber nicht unbedingt vor, was genau erfahren werden soll. Im Unterrichtskontext ist daher die Vorgabe eines Ziels des Spielens ein wichtiger Einflussfaktor. Dabei kann u. a. zwischen Performance- und Lernzielen unterschieden werden. Bei Performance-Zielen geht es darum, innerhalb des Spiels etwas besonders gut oder schnell zu schaffen. Bei Lernzielen geht es darum, innerhalb des Spiels Informationen, die benötigt werden, um eine Aufgabe zu lösen, zu sammeln und zu verstehen. Je nachdem, welches Ziel vorgegeben wurde, kann sich das Verhalten der Lernenden ändern. Darüber hinaus ist wichtig, in welcher Form nachher das Erreichen des Ziels abgeprüft wird. So kann beispielsweise ein Drill-and-Practice-Programm mit dem Performance-Ziel „Schreibe so viele Wörter korrekt, wie möglich.“ genutzt werden. Bei der anschließenden Überprüfung des Lernerfolgs können dann die Wörter aus dem Pro-

gramm nochmal aufgegriffen werden (hier würde Auswendiglernen reichen) oder es könnten verwandte bzw. ähnliche Wörter verwendet werden (hier müsste ein Lernender die einzelnen Rechtschreibregeln verstanden haben).

„Gut lernen“ kann für einen Lernenden darüber hinaus bedeuten, dass er sich zu keinem Zeitpunkt des Lernprozesses unter- oder überfordert fühlt. Im Lernkontext spricht man hier von der Zone der proximalen Entwicklung, im Spielkontext wird primär das daraus resultierende **Flow**-Erleben thematisiert. Dieses zeigt sich u. a. im „Aufgehen in der virtuellen Welt“, im Verlust es Zeitgefühls und in der Wahrnehmung von Kontrollmöglichkeiten. Die berühmten „fünf Minuten“, aus denen dann eine halbe Stunde wird, sind hierbei ein sehr typisches Phänomen. Auch das Eintauchen in eine Spielumgebung, das Sich-Identifizieren mit den Charakteren oder das freiwillige Wiederholen von erfolglos versuchten Aufgaben treten hierbei regelmäßig auf. Setzt man das **Flow**-Erleben als Kriterium für das „gute Lernen“ an, so hat ein Lernender A „gut gelernt“, wenn er bis **Level 5** kommt, während ein Lernender B „gut gelernt“ hat, wenn er in der gleichen Zeit bis **Level 10** kommt. In diesem Fall zählt also nicht ein konkretes erreichtes Lernziel als perfekter Endzustand, sondern ein merklicher, am einzelnen Lernenden gemessener Wissenszugewinn, der den Lernenden nicht über- oder unterfordert.

Wie vorhersehbar und wie wirksam und folgenreich ist dieses Lernen insbesondere auch für die Welt außerhalb des Spielkontextes, das sogenannte wirkliche Leben?

Serious Games stellen eine andere Erfahrungsumgebung dar als Arbeitsblätter oder als der Klassenraum. Allerdings ist ihr Effekt genauso stark abhängig von den Rahmenbedingungen wie das Lernen mit anderen Materialien. Wichtige Einflussfaktoren auf das Spielerleben und die Lernleistung sind insbesondere Bewertungen bzw. Feedback im Spiel, die Wahl passender Herausforderungen, die Kontrolle durch den Lernenden, die Spezifität der Inhalte, die Aufgabenstellung, die Gestaltung des Spiels und die Einstellung der Lernenden[#]. Nicht jeder Lernende spielt gerne Video- und Computerspiele und selbst ein begeisterter **Action-Adventure**-Spieler muss nicht unbedingt gerne mit einem Drill-and-Practice-Programm lernen. Es liest ja auch nicht jeder Zeitschriftenfan unbedingt gerne Dramen oder Gedichte. Die Einstel-

lungen des Lernenden zum Spielen digitaler Spiele sowie seine Einstellungen zu dem konkreten benutzten Serious Game haben daher einen Einfluss auf die Spiel-motivation.

Insbesondere sei an dieser Stelle auch nochmal auf die Seductive Details hingewiesen, die am Anfang dieses Kapitels erläutert wurden.



Da in der Serious-Games-Forschung oftmals nur ein Behaltenstest nach dem Spielen durchgeführt wird (und nicht noch mindestens ein weiterer Test ein paar Wochen oder Monate später), kann nicht genau gesagt werden, wie gut die Inhalte aus den Spielen behalten werden. Dieses Problem zeigt sich aber nicht nur bei der Erforschung von Video- und Computerspielen, sondern auch bei der Erforschung anderer Medien. Um nämlich bei einem erneuten Behaltenstest wirklich die Auswirkung des Spiels messen zu können, dürfte in der Zwischenzeit der Inhalt des Spiels bzw. das Lernthema auf keine andere Art aufgegriffen werden. Dies lässt sich nur sehr selten realisieren, wenn man den Lernenden Inhalte beibringen möchte,

die für ihr Alter interessant und geeignet sind. Die Behaltenstests finden daher immer sehr zeitnah statt, meistens direkt nach dem Beenden des Spiels. Neben dem reinen Behalten ließe sich auch der Transfer des Gelernten auf neue Kontexte überprüfen, was jedoch nicht in allen Studien so umgesetzt wird. Hierbei kann zudem der Schwierigkeitsgrad der Transferaufgaben als ein kritischer Einflussfaktor angesehen werden. So lassen sich beispielsweise für Mathematikthemen oftmals sehr gut Transferaufgaben generieren. Hat man z. B. in einem Video- oder Computerspiel das kleine Einmaleins geübt, so kann bei einem Transfertest eine Multiplikationsaufgabe gewählt werden, die sich aus anderen Zahlen zusammensetzt als die Aufgaben im Spiel. Versucht man hingegen zum Thema Desertifikation oder Photosynthese eine Transferaufgabe zu generieren, wird oftmals von dem Lernenden vorausgesetzt, dass er einen bestimmten Teilaspekt des Gesamtkonstrukts verstanden haben muss, ohne den die Aufgabe nicht lösbar ist. Auch sind hier dann oftmals verschiedene Lösungen möglich.

Fazit

Es bleibt festzuhalten, dass Serious Games als Sonderform der Video- und Computerspiele einen neuen Erfahrungsraum für die Lernenden bieten, in dem sie sich aktiv mit einem Lernthema auseinandersetzen. Doch auch wenn Serious Games schon konkreter auf einen Lernprozess abzielen, lassen sie dem Lernenden meistens noch genügend Freiraum, um das Spielziel an die eigenen Bedürfnisse anzupassen. Ohne eine Anweisung der Lehrkraft kann es also passieren, dass Schülerinnen und Schüler beim Spielen eines Serious Game im Unterricht zu sehr unterschiedlichen Ergebnissen kommen. Dabei wird von den Lernenden erwartet, dass sie sich selbst passende Ziele setzen können. Insbesondere Simulationen stellen hier eine große Herausforderung dar, da bei diesem Genre oftmals kein erwünschter Endzustand vom Spiel vorgegeben wird. Doch auch bei den anderen Spielgenres zeigt sich, dass ein konkretes Ziel, sei es Performance- oder Lernziel, die Handlungen der Lernenden beeinflussen kann. So muss in den meisten Drill-and-Practice-Spielen beispielsweise die als nächstes zu absolvierende Aufgabe vom Spieler selbst ausgewählt werden. Ohne den Hinweis seitens der Lehrkraft, dass alle Aufgaben oder nur eine bestimmte Aufgabe zu erledigen sind, kann es dazu kommen, dass einige Lernende sich auf ihre Stärken konzentrieren und somit nur einen Teil der Aufgaben erledigen, während andere Lernende das komplette Spiel erkunden. Auch die Art der Überprüfung der Behaltens- und Transferleistungen (bzw. das Vorhandensein einer solchen Überprüfung) hat Einfluss darauf, unter welchem Konzept die Spielerfahrungen von den Lernenden abgespeichert werden.

Bisher ist klar, dass die Lehrenden und Lernenden den Effekt von Serious Games selbst mit beeinflussen können. Inwieweit der Effekt von Spielelementen die Spieler beeinflusst, soll im [nächsten Kapitel](#) am Beispiel des **Gamification**-Prinzips erläutert werden.

Quellen

- 1 BIU: Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (2016). *Jahresreport der Computer- und Videospielbranche in Deutschland 2016*. Verfügbar unter: www.biu-online.de/wp-content/uploads/2016/07/BIU_Jahresreport_2016.pdf [letzter Abruf am 01.08.2017]
- 2 Rey, G. D. (2009). *E-Learning: Theorien, Gestaltungsempfehlungen und Forschung*. Bern: Huber. Verfügbar unter: www.elearning-psychologie.de/anregende_zusaetze_i.html [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 3 Webseite zum Dialogprozess NRW 4.0: *Lernen im Digitalen Wandel*: www.bildung-viernull.nrw/landnrw/de/home [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 4 Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“. Verfügbar unter: www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2016/Bildung_digitale_Welt_Webversion.pdf [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 5 Hoblitz, A. (2015). *Spielend Lernen im Flow: Die motivationale Wirkung von Serious Games im Schulunterricht*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, Imprint: Springer VS. Aus der Reihe Medienbildung und Gesellschaft, Band 33. Zugleich Dissertation an der Universität Paderborn, 2014.
- 6 Hidi, S. & Renninger, K. A. (2006). The Four-Phase Model of Interest Development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111-127.
- 7 Meier, C. & Seufert, S. (2003). Lebenslanges (E-)Learning: Lust oder Frust? Zum Potenzial digitaler Lernspiele für die betriebliche Bildung. *QUEM-Report*, 78, 179-192.
- 8 Schweizer, K. (2016). Der Einsatz von Lernsoftware bei Lernstörungen. Gewinn und Verlust aus psychologischer Sicht. *Lernen und Lernstörungen*, 5, 33-43.
- 9 Hier geht es zur Webseite von *MathePrisma*: www.matheprisma.uni-wuppertal.de/
- 10 Hier geht es zur Webseite von *GeoGebra*: www.geogebra.org/materials/

Janine Schledjewski

5 | Gamification: Spielen wir uns „zu Tode“?

In den vorangegangenen Kapiteln haben wir uns mit Video- und Computerspielen befasst, doch Spiele begegnen uns heutzutage überall im Alltag – mal mehr und mal weniger offensichtlich. Dabei werden oftmals nur einzelne Spielelemente verwendet. Bezogen auf Fälle, wo sich diese Ergänzung spieltypischer Elemente und Vorgänge in eigentlich spielfremden Zusammenhängen ereignet, wird wissenschaftlich von **Gamification** gesprochen (ins Deutsche grob als Spielifizierung übersetzbar). Das Thema **Gamification** führt uns so zuallererst noch einmal auf die definitorische Frage zurück: Was ist eigentlich ein Spiel?

Nach Huizinga (2009, S. 7ff.)¹ und McGonigal (2012, S. 20f.)² ist ein Spiel insbesondere durch das Vorhandensein eines Ziels, durch Regeln, durch ein Feedback-System und durch eine freiwillige Teilnahme an der Aktivität bzw. dem Spiel gekennzeichnet. Darüber hinaus lassen sich (in anderen Definitionen) noch weitere Punkte finden, wie z. B. das Vorhandensein eines Belohnungssystems oder das Vorhandensein von Herausforderungen. Ziele geben dabei einen erwünschten Endzustand an und geben dem Spieler somit auch eine ungefähre Richtung für seine Handlungen vor. Diese sind, neben der Ausrichtung durch das Ziel, abhängig von den Regeln im Spiel.

Verbleiben wir für einen Moment noch in der Welt der Video- und Computerspiele, so wäre ein mögliches Ziel in einem **Jump'n'Run**-Spiel z. B. „Erreiche so sicher und schnell wie möglich die andere Seite der Schlucht.“ Als eine Regel des Spiels könnte hierbei z. B. eine im Spiel wirkende Gravitation fungieren: Der Spieler darf nicht in der Luft stehen, sonst fällt er herunter und muss das **Level** noch einmal von vorne beginnen. Im Vergleich zu den aus Brett- und Kartenspielen bekannten Regeln müssen die Regeln innerhalb eines Video- oder Computerspiels also nicht immer explizit formuliert sein – der Spieler erschließt sich diese nach und nach selbst. Um diese Regeln zu erkennen und die Distanz zum Ziel im Blick zu behalten, ist ein Feedback-System unabdingbar. Denn erst durch das Herunterfallen in die Schlucht und die Worte „Game over“ kann der Spieler darauf schließen, dass er die Lücke zwischen den beiden Enden der Schlucht besser springend überwinden sollte. Das Feedback muss dabei nicht immer belohnend (oder wie in diesem Beispiel bestrafend) wirken, es kann auch eine eher neutrale Rolle einnehmen, z. B. wenn ein Spieler versucht, seinen Charakter im Spiel durch eine Wand zu steuern, der Charakter aber immer wieder zurückprallt. Dementsprechend lassen sich Belohnungssysteme (wie in einigen Definitionen vorgeschlagen) noch als weiteres Spielmerkmal hinzufügen. Warum sollte ein Spieler auch einem Ziel nachstreben, wenn er nichts fürs Erreichen dieses Ziels erhält? Die Belohnung kann dabei sehr unterschiedlich ausfallen: die Freischaltung eines neuen **Levels** oder einer neuen Gegend; der Erhalt von Geld oder anderen Ressourcen; die Rettung eines anderen Spielcharakters/der Spielwelt... Dabei sind Spiele meistens so aufgebaut, dass sich der Spieler nach und nach mehr anstrengen muss, um ein Zwischenziel zu erreichen; die einzelnen Spielabschnitte sind also immer durch kleine oder große Herausforderungen gekennzeichnet.

Gamification: Formen und Anwendungsfälle

Doch wo findet man denn nun diese Spielelemente im Alltag? Spieltypische Elemente in Eigentlich-Nicht-Spiel-Kontexten begegnen uns auf dem Weg zur Arbeit oder Schule, auf der Arbeit oder in der Schule, beim Einkaufen oder bei der Ausübung unserer Hobbies. Dabei können diese Spielelemente mit digitaler Technik verknüpft sein – sie können aber auch komplett in die reale Welt eingebunden sein. Um die einzelnen Möglichkeiten zu verdeutlichen, soll im Folgenden ein Einblick in **Gamification**-Maßnahmen aus einer Auswahl von Bereichen vorgestellt werden.

Gamification wird u. a. als *Erziehungsmaßnahme* verwendet. Die grundlegende Idee dahinter ist folgende: Was machen viele Menschen (aus Sicht der Gesellschaft/ einzelner Personen) oft falsch oder gar nicht? Wie können wir diese Menschen in Zukunft motivieren, ihr Verhalten entsprechend zu ändern? An diversen Orten ist beispielsweise den Leuten aufgefallen, dass der Müll oftmals neben dem Mülleimer landet anstatt in ihm. Als Ansporn, den Mülleimer zu nutzen, gab es hierfür mehrere Überlegungen. Die wohl bekanntesten Methoden bestehen im Kombinieren des Mülleimers mit einem Basketballkorb bzw. im leichten Neigen des Mülleimers und der Zielvorgabe, den Müll in den Mülleimer zu werfen. Auf diese Weise sind alle vorbeikommenden Personen dazu eingeladen, einen eigenen **Highscore** aufzustellen oder sich mit ihren Freunden zu messen. Ein weiteres Beispiel für eine gamifizierte Erziehungsmaßnahme stellt das Verzieren von Pissoires mit Toren oder Ähnlichem dar. Auf diese Weise soll die „Trefferquote“ erhöht werden, sodass die Toilettenräume in einem saubereren Zustand hinterlassen werden.[®] Auch das Erledigen von Haushaltsaufgaben soll durch **Gamification**-An-

@ Was im Videospiel-*Urinal Sega Toilet* nur konsequent fortgesetzt wurde. Sega hat das „interaktive Urinal“ mit vier verschiedenen **Casual Games** 2011 auf den Markt gebracht, das zur Spielsteuerung Stärke, Richtung und Dauer des Harnstrahls misst.

wendungen mehr Spaß machen: durch die Verknüpfung mit einem **Rollenspiel** werden Spülmaschine-Einträumen und Glühbirne-Wechseln in *Chore Wars* oder ähnlichen Anwendungen, wie beispielsweise *HighScore House*, zu Bestandteilen eines großen Abenteuers (mal in einer Fantasywelt, mal in einer eher alltäglichen Umgebung).

Fabian

Ein aktuell besonders stark genutzter Erziehungsbereich ist der Gesundheitsbereich[®]. Während Papierkorb und Urinal (abgesehen von der *Sega-Toilet*-Variante) noch gänzlich ohne digitale Technik auskommen, werden bei Gesundheitsspielen immer häufiger auch **Apps** und Webseiten genutzt. So können Kinder z. B. mit der *Playbrush* das Zähneputzen üben.³ Dazu wird auf dem Smartphone ein dazugehöriges Spiel gestartet. Der Charakter in diesem Spiel

@ **Gamification** ist auch im medizinischen Bereich weit verbreitet. So kann man z. B. mithilfe der *mySugr-App* als Diabetikerin oder Diabetiker seine Werte kontrollieren, sich an Dinge erinnern lassen, seine Essgewohnheiten notieren und sich verschiedenen Herausforderungen (**Challenges**) stellen.

bewegt sich dann entsprechend der Bewegungen, die das Kind mit der Zahnbürste vollführt. Daneben werden auch immer wieder neue Methoden entwickelt, um Personen zur sportlichen Ertüchtigung anzuregen. So wurde beispielsweise im Jahr 2009 in Stockholm eine U-Bahn-Treppe in eine riesige Klaviatur umgewandelt: Trat man nun auf eine der Stufen, ertönte ein entsprechender Ton. Nutzte

Lina &
Jup3

man die Treppe, konnte man also eine Tonleiter abspielen oder je nach Beweglichkeit Melodien erzeugen.⁴ Darüber hinaus gibt es auch verschiedene **Apps**, die es dem Spieler ermöglichen, seine Rennstrecken mit den Rennstrecken der vergangenen Tage und Wochen abzugleichen und besonders gute Ergebnisse mit Freunden oder Kollegen zu teilen. Selbst innerhalb der *Pokémon GO*-**App** wird sportliche Ertüchtigung belohnt, denn nur wer sich bewegt, sammelt entsprechende **Erfahrungspunkte**.[@]

@ Ich fand das bemerkenswert: Ein wichtiges Element des medialen Hypes um *Pokémon GO* im Jahr 2016 schien mir, dass mit der Erwartung gebrochen wurde, dass Games zum einsamen, in die Tätigkeit versunkenen Daddeln in Zimmern oder auf Bushaltestellen-Bänken führen. Jetzt liefen Spieler plötzlich aufmerksam lange Strecken und trafen sich – durchaus erheitert und gesprächig – an öffentlichen Orten. Die kritische Folgedebatte, ob denn dieses Spaziergehen mit dem Smartphone im Blick dem eigentlich wünschenswerten Naturerleben (und nicht nur sportlichen Vorausgaben) nun nütze oder eher schade, trug durchaus Züge eines überraschten Rückzugsgefechts.

Matthias

Der wohl bekannteste **Gamification**-Bereich ist aber der Marketing-Bereich. Mittlerweile gibt es in den meisten Supermärkten und Kaufhäusern irgendwelche Sammel- oder Bonuskarten: angefangen bei *Payback* über die Stempelkarte vom nächsten Bäcker bis hin zu Sammelaktionen beim Wochenendeinkauf. Ziel ist in diesem Fall, eine möglichst starke Kundenbindung zu bewirken bzw. Kunden dazu zu bringen, immer wieder oder (viel) mehr in dem entsprechenden Markt einzukaufen, als sie dort unter anderen Umständen kaufen würden. Wenn man im Supermarkt die Sticker für die Kinder erst ab einem Einkaufswert von 15,- € erhält, man aber bisher nur einen Einkauf von 14,- € zusammen hat, kauft man eben noch „irgendetwas“, damit sich der Einkauf auch „lohnt“. Das Haupt-Spielelement, das hierbei zum Einsatz kommt, ist das Belohnungssystem. Während Sticker und Sammelfiguren, wie sie häufig als Belohnungen in Supermärkten zum Einsatz kommen, eine direkte Belohnung darstellen, gibt es auch verzögerte Belohnungen in Form von Prämien, wie sie beispielsweise von der Deutschen Bahn verwendet werden.

Auch bei der Arbeit können Personen mittlerweile mit **Gamification** konfrontiert werden. Das ist sicher nicht neu. Schon seit Mitte des letzten Jahrhunderts werden Belohnungssysteme zur Auszeichnung und Motivierung insbesondere freier Mitarbeiter im Vertrieb oder bei Versicherungen eingesetzt. Öffentliche Aushänge mit den Mitarbeitern oder dem Team des Monats gab es nicht nur in den planwirtschaftlich geführten Kombinat der sozialistischen Ostblock-Länder. Mit den neuen technischen Möglichkeiten von Computern, Internet und schließlich Smartphones, hat sich diese Praxis nur weiter ausgebreitet und professionalisiert.[@] So arbeiten viele Unternehmen im Dienstleistungsbereich inzwischen mit systematisch erhobenen Kundenfeedback, das dann zur Verleihung von virtuellen Auszeichnungen (**Badges**) an effektive oder höfliche Kundenbetreuer genutzt wird. Mithilfe solcher **Badges** können die Mitar-

@ Oder das Spiel *Foldit* von der Universität Washington. Das ist frei verfügbar im Internet. Bei *Foldit* faltet man Proteine, sodass sie auf ein Niveau kommen, in dem sie möglichst wenig Energie brauchen und besser zusammenhalten als vorher. Je besser man sie faltet, desto mehr Punkte bekommt man. Über *Foldit* konnte das Protein M-PMV-Protease, das eine wichtige Rolle in der HIV-Forschung hat, entschlüsselt werden und ein computergeschaffenes Enzym verbessert werden.

Lina

beiter dann nicht nur einen eigenen persönlichen Arbeitserfolg als kontinuierliches Anwachsen der gesammelten Punkte und Gratifikationen erleben, sondern sich auch untereinander vergleichen und so in den Wettbewerb treten. Im Kern sind diese Feedback- und Auszeichnungsverfahren moderne Instrumente der Mitarbeiterführung. Ihr besonderer Vorteil ist, dass immer neue Kategorien in die Bewertung einbezogen oder im Falle einer Neuausrichtung von Unternehmenszielen neu geordnet werden können, sodass Spiel um Erfolg und Anerkennung sich immer weiter fortsetzt. So lassen sich **Badges** auch nutzen, um die Stärken eines Mitarbeiters zu verdeutlichen oder Fortbildungen eines Mitarbeiters nachzuvollziehen. Für besonders gute Leistungen wird dann z. B. ein goldenes Abzeichen verliehen, für ein etwas schlechteres, aber trotzdem noch gutes Ergebnis ein silbernes Abzeichen und für ein noch etwas schlechteres Ergebnis ein bronzenes Abzeichen. Schafft es ein Mitarbeiter, sich in einem Bereich zu verbessern, erhält er dafür ein besseres Abzeichen. Neben **Badges** werden auch zeitlich beschränkte Wettbewerbe (zur Kreierung oder Verstärkung einer Herausforderung) öfters eingesetzt. So nutzte Microsoft beispielsweise die Fremdsprachenexpertise der Mitarbeiter weltweit für eine unbezahlte Fehlersuche⁵ mit Wettbewerbscharakter.[@]

@ Bemerkenswert für die wissenschaftliche Diskussion war bei diesem und ähnlichen innerbetrieblichen Wettbewerben, dass sie weitaus ergiebiger (produktiver und motivierender) waren, wenn sie nicht mit den sonstigen (offiziellen) Arbeitsaufgaben und nicht mit monetären Anreizen verbunden waren. Es reichte allein eine für alle einsehbare Ranking-Liste, in der man, je nachdem wie sehr man sich engagierte, auf- oder absteigen konnte. Vergleichbar ist das vielleicht mit Betriebsfesten, wenn einzelne Arbeitsgruppen in einem Seifenkisten-Rennen gegeneinander antreten. Gerade die Differenz zum alltäglichen, zielorientiert-ernsten Tun sorgt für den größeren Teamgeist und die wachsende Identifikation mit dem Unternehmen. Weil, wie man zusammenfassen könnte, Menschen gerade in Situationen, die besonders anforderungsreich und anstrengend sind, spielerische Entlastungen und Ausgleichsangebote besonders gern aufgreifen. Und wenn es dem Unternehmensmanagement gelingt, diese Ausgleichsspiele so zu organisieren, dass dabei sogar etwas weiterführend Nützliches entsteht (wie die Korrektur von fehlerhaft übersetzten Windows-Texten durch Muttersprachler), ist Spielen bei der Arbeit eine echte Win-Win-Situation.

Matthias

Der Einsatz von Wettbewerben dient auch im Schulkontext immer wieder zur Spielifizierung von Unterricht. So treten beispielsweise zwei Klassengruppen in einem Quiz gegeneinander an. Das Quiz als solches stellt dabei ein weiteres, im Schulkontext regelmäßig verwendetes Spiel(element) dar. Daneben gibt es aber auch hier die verschiedensten Möglichkeiten, den Unterricht aufzulockern. So lassen sich z. B. sehr viele Unterrichtsthemen mit **Quests** verknüpfen, also mit herausfordernden Aufgaben, die meistens im Team gelöst werden müssen. Diese Art des Lernens fällt dabei unter den Begriff des projektbasierten Lernens. Die **Quests** können dabei sehr unterschiedlich gestaltet sein. So lassen sich z. B. chemische Experimente mit Detektivgeschichten verknüpfen: Der Täter muss enttarnt werden, indem eine Substanz auf dessen Kleidung korrekt bestimmt wird.

Im Mathematikunterricht können hingegen **Escape-Games** genutzt werden, um den Wissensstand und die logischen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler zu überprüfen. Hierzu werden in einem Raum verschiedene Rätsel versteckt, die nach und nach gelöst werden müssen. Denn oftmals führt erst die Lösung eines Rätsels überhaupt zum nächsten Rätsel oder es gibt verschiedene Schlüssel, die alle gefunden werden müssen, um eine Tür oder Truhe zu

öffnen. Neben diesen Spielen, die einzelne Schulstunden füllen, gibt es auch die Möglichkeit, mehrere Schulstunden oder sogar ein ganzes Schuljahr als Spiel zu gestalten.[@] So wurde beispielsweise an der Syracuse University in New York das Hogwarts-Schulleben nachgestellt:

Die Studierenden wurden auf vier „Häuser“ (also auf vier Gruppen) verteilt; für die erfolgreiche Teilnahme eines dazugehörigen Studierenden an Weiterbildungsangeboten erhielt das Haus Punkte. Am Ende des Jahres erhielt das Haus mit den meisten Punkten eine Aus-

@ Zu verweisen wäre in diesem Zusammenhang auf die US-amerikanische Initiative *Quest to Learn* (Q2L), die für ganze Bildungsgänge versucht Lerneinheiten zu gestalten und in Schulen umzusetzen, bei denen die Schülerinnen und Schüler fast ausschließlich eigenaktiv-entdeckend lernen. Ähnliche Ansätze – gerne verbunden mit neuen elektronischen Medien wie Tablets – finden sich natürlich unter anderen Bezeichnungen auch in Deutschland und werden nicht zuletzt durch politische Programme der Förderung des digitalen Lernens aktuell stark promotet.⁷



Matthias

zeichnung.⁶ Derartige Maßnahmen können, wie im beschriebenen Fall, primär positive Auswirkungen haben. Allerdings kann sich ein so hergestellter Gruppendruck und Wettbewerb auch durchaus negativ auf Studierende oder Schülerinnen und Schüler auswirken, insbesondere auf schwächere oder unsichere Studierende oder Schülerinnen und Schüler.[#]

In Wettbewerbssituationen herrscht schließlich oftmals ein erhöhter Gruppendruck – das Ziel muss erreicht werden, und zwar schneller oder besser als andere Gruppen dies schaffen. Dabei ist insbesondere wichtig, dass sich alle Gruppenmitglieder einig sind, worin das Ziel besteht und wie viel Anstrengung die einzelnen Gruppenmitglieder zur Erreichung dieses Ziels investieren wollen. Ist dies nicht geklärt, kann es passieren, dass ein paar Spieler sehr viel Zeit und Arbeit investieren, um die Gruppe auf den ersten Platz zu bringen, während andere Spieler einfach nur mitlaufen, weil sie gar nicht gewinnen wollen. Das kann dann sehr schnell zu Unmut – und sogar Mobbing – führen.



Gamification: Wirkungsweisen

Die besondere Wirksamkeit von **Gamification**-Anwendungen bei der Motivation von betrieblichen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern, Studierenden oder Schülerinnen und Schülern wird wissenschaftlich dadurch erklärt, dass gerade beim Spielen die drei menschlichen Grundbedürfnisse (Ryan & Deci, 2000, S. 57)⁸ nach Autonomie (durch eigene Entscheidungen im Spiel), nach Kompetenz (durch permanentes Feedback und Fortschritt) und nach sozialer Eingebundenheit (durch Wettbewerb oder Kooperation mit anderen Spielern) positiv aufgegriffen und befriedigt werden. Dies erhöht dann die Bereitschaft und eigene Begeisterung eines Menschen, sich selbstständig und freiwillig mit der (spielerischen) Tätigkeit auseinanderzusetzen und Enttäuschungen dabei besser zu verkraften. Zusätzlich bieten Spiele auch, dank Spielstorys und passenden Herausforderungen, Gelegenheiten dazu, sich konzentriert und fokussiert in einer besonderen, einer spannenden Welt zu versenken, sich als aktiver Teil dieser Welt zu erleben und sich dabei – getragen und angetrieben von einer sich bestätigenden Selbstwirksamkeit (dem sogenannten **Flow**-Erleben) – gut zu fühlen (Ryan, Rigby & Przybylski, 2006)⁹.



Das Flow-Erleben

Unter **Flow**-Erleben versteht man einen Zustand, in dem die Herausforderungen genau richtig für die Fähigkeiten einer Person gewählt werden. Dadurch erhält der Spieler die Möglichkeit, stets neue Erfolge zu erzielen, während die Tätigkeit nie langweilig wird. Spiele greifen dieses Prinzip insbesondere durch das Einbinden verschiedener **Level** auf. So muss ein Spieler z. B. in den meisten **Jump'n'Run**-Spielen in den ersten **Leveln** nur springen und laufen, während er in den späteren **Leveln** auch noch Gegenstände einsetzen muss. Ein Spieler in einem **Flow**-Zustand kann u. a. komplett in die Spielwelt eintauchen und seine reale Umgebung dabei völlig ausblenden und die Zeit vergessen. Natürlich tritt ein **Flow**-Zustand nicht nur in Spielen auf. So kann z. B. auch bei schulischen Aktivitäten ein **Flow**-Zustand erreicht werden, wenn sich die Schwierigkeit der Aufgaben kontinuierlich steigert.

Zusammenfassung und Einordnung

Aus den vorangegangenen Beispielen sollte hervorgegangen sein, dass es sehr unterschiedliche Formen von **Gamification** gibt. **Badges** ermöglichen z. B. die Feststellung des Status eines Spielers. Das daraus gewonnene bessere Verständnis der eigenen Kenntnisse kann dann vom einzelnen „Spieler“ verwendet werden, um sich z. B. gezielt in einem Bereich weiterzubilden bzw. weiterzuentwickeln. Ranglisten oder **Highscores** zielen hingegen auf den Vergleich mit anderen Personen ab; hier ist es gerade das Ziel, besser als „die anderen“ zu sein. Statusangaben tauchen daher häufig im Bereich Weiterbildung auf; Ranglisten hingegen eher bei sportlichen Aktivitäten.

Eine mit **Badges** und Ranglisten verwandte **Gamification**-Möglichkeit ist die Fortschrittsanzeige, die oftmals in Form eines Balkens, der sich nach und nach füllt, eingebunden wird. Während **Badges** auch nach außen als Statussymbol verwendet werden können, dienen Fortschrittsanzeigen primär als Feedbackmechanismus für den Spieler selbst. Auf diese Weise kann er nachvollziehen, wie schnell er sich weiterentwickelt und wie nah (oder fern) das Ziel noch ist. Neben dem Sich-Selbst-Weiterentwickeln kann aber auch das Etwas-Hinzugewinnen in Form eines Belohnungssystems zum Einsatz kommen, wie oben am Beispiel der verschiedenen Prämien- und Sammelaktionen von Unternehmen beschrieben. Darüber hinaus können auch **Quests** (ob in der Schule oder in anderen Kontexten) verwendet werden, um Tätigkeiten eine neue Bedeutung zu geben. Auch das *Epic Meaning* (grob übersetzbar mit der „Bedeutung epischen Ausmaßes“) kann hierfür verwendet werden. Dabei fühlt sich der Spieler als Teil von „etwas Größerem“, also z. B. als Teil einer wichtigen Organisation oder eines wichtigen Unternehmens. Zusammenfassend soll festgehalten werden, dass bei **Gamification**-Anwendungen meistens (monotone) Alltagstätigkeiten mit spielerischen Elementen ergänzt werden, um einen höheren Anreiz zum Ausführen der Tätigkeit zu erreichen bzw. bei den Spielern eine Veränderung bezüglich ihres Verhaltens zu bewirken.

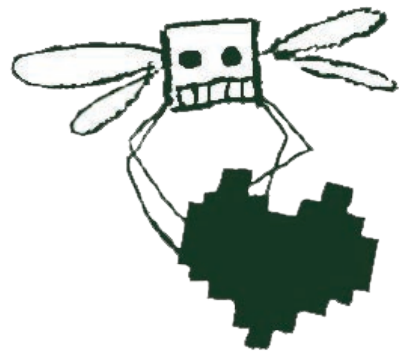
Doch gerade hier zeigt sich auch eine negative Seite von **Gamification**: Wenn es gelingt, das Verhalten eines Menschen durch **Gamification** zu manipulieren, wer bestimmt dann in welcher Weise sich das Verhalten ändern soll? Sollte jemand das Recht haben, Einfluss auf das Verhalten eines Menschen zu nehmen oder schränkt dies die Freiheit des Menschen zu sehr ein?

Einfluss auf das Verhalten nehmen Erzieherinnen und Erzieher (ob in Form der Eltern oder aber in Form von Lehrkräften) schon seit Menschenbeginn. Allerdings ist die Anzahl der manipulierenden Kräfte in den letzten Jahren gestiegen. Durch die Verbreitung von digitalen Endgeräten wie Smartphones ist es zunehmend einfacher geworden, **Gamification**-Anwendungen zu entwickeln und zu vertreiben, und somit Einfluss auf einzelne Lebensbereiche der Menschen zu nehmen. Wir sind es mittlerweile gewohnt, überall im Alltag spielerische Elemente zu finden.

Doch **Gamification**-Anwendungen wirken nicht durch eine einmalige Anwendung. Wenn man einmal die Treppe anstatt der Rolltreppe nimmt, wird man dadurch nicht unbedingt fitter und wenn man einmal ein **Badge** erwirbt, heißt das nicht automatisch, dass man sich bemühen wird, auch alle anderen **Badges** zu erhalten. Denn auch im **Gamification**-Bereich spielt der Neuheitseffekt eine große Rolle: Etwas Spektakuläres, Neues lädt dazu ein, dieses auszuprobieren. Doch nach häufigerer Durchführung oder Anwendung verliert das ursprünglich Spektakuläre, Neue seinen Reiz – es wird normaler Alltag. Erst, wenn die Verhaltensänderung internalisiert, also verinnerlicht, wurde und somit ein Lernprozess stattgefunden hat, kann eine **Gamification**-Anwendung einen (voraussichtlich) dauerhaften Erfolg feiern.

Quellen

- 1 Huizinga, J. (2009). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Abingdon: Routledge.
- 2 McGonigal, J. (2012). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Vintage Books.
- 3 Hier die Herstellerseite von *Playbrush* – inzwischen sogar auf Deutsch: www.playbrush.com/de/ [letzter Abruf am 03.08.2017]
- 4 Ein informatives – und unterhaltsames – Video zum Projekt findet sich hier: www.youtube.com/watch?v=2lXh2n0aPyw [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 5 Jannasch, S. (2016, 23. Juli). *Spiele ist die halbe Arbeit*. Verfügbar unter: www.sued-deutsche.de/karriere/motivationsstrategie-spielen-ist-die-halbe-arbeit-1.3088648-2 [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 6 Den Bericht zu den Anfängen des IMPRESS-Programms an der Syracuse University gibt es hier (auf Englisch): news.syr.edu/2014/09/whitman-school-using-gamification-to-promote-learning-30320/ [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 7 Website der Initiative *Quest to Learn*: www.q2l.org/ [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 8 Ryan, R. M. & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25, 54–67.
- 9 Ryan, R. M.; Rigby, C. S. & Przybylski, A. (2006). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motivation & Emotion*, 30(4), 347–363.



Teil II: Spielvorstellungen durch Schülerinnen, Schüler und Studierende



Matthias Rürup

6 | Einleitung Spielberichte

Im Mittelpunkt des Projekts *Spiel vs. Leben* stand die Idee, Schülerinnen und Schülern der gymnasialen Oberstufe Gelegenheit zu geben, sich mit Games als Erfahrungsräumen und Lerngelegenheiten zu beschäftigen und ihre Expertise öffentlich zu präsentieren. Die folgenden Buchkapitel dokumentieren die entsprechenden Arbeiten der Schülerinnen und Schüler der Pina-Bausch-Gesamtschule in Wuppertal-Vohwinkel aus dem dritten Projektdurchlauf.

Welche Genres und welche Spiele von ihnen vorgestellt werden, haben die Schülerinnen und Schüler eigenständig entschieden – zusammen mit den Studierenden der Bergischen Universität Wuppertal, die sie bei den Schreibarbeiten betreuten. Daraus ergibt sich eine gewisse Selektivität und Einseitigkeit: Vorgestellt werden fast ausschließlich größere handlungs-basierte Games. Das mag man einerseits bedauern. Insbesondere hätten wohl Gelegenheits-spiele (**Casual Games**) wie *Candy Crush*, *Tetris*, *Angry Birds* oder *Solitär* eine größere Aufmerksamkeit verdient[@]. Schließlich sind sie als Anwendung auf Smartphones beständig verfügbar und als unterhalt-same Pausenbeschäftigung und Ablenkung zwischen-durch weit verbreitet – und das nicht nur bei Jugendlichen.

@ Wer ein paar Hinweise zu diesen Spielen haben möchte, sollte sich die Kommentarboxen an den Seitenrändern durchlesen.

Jup³

Andererseits gehört es eben zum pädagogischen Konzept des in diesem Buch dokumentierten Projekts, dass den Schülerinnen und Schülern bei ihren Entscheidungen, welche Games für sie Thema werden, größtmögliche Freiheit gelassen werden sollte. Sie sollten sich nicht als Erfüllungsgehilfen eines Forschungsprogramms oder Publikationsvorhabens fühlen, sondern sich dieses selbst zu eigen machen können. Ebenfalls zu diesem Projektkonzept gehörte die – für die Arbeitsprozesse der Schüler-Teams durchaus schwierige Entscheidung – keine allzu engen Vorgaben für die Inhalte und die Struktur der Spielvorstellungen zu machen. Es sollte kein bestimmtes Schreibvorhaben einfach umgesetzt werden. Vorgeschlagen wurde lediglich, dass in den Spielberichten einzelne Spiele im Fokus stehen und mit ihrer Spielidee und ihrem Spielprinzip eher uninformierten Leserinnen und Lesern anschaulich gemacht werden sollten. Dabei sollten aber insbesondere die eigenen Spielerfahrungen der Jugendlichen im Mittelpunkt stehen – mit Beschreibungen dazu, wie man individuell selber spielt, was bei den ausgewählten Spielen motiviert und was in den Spielen an Trainingsgelegenheit, Weltmodell oder auch Problem zum Lernen geboten wird.

Die konkrete Umsetzung dieser allgemeinen Rahmenvorgabe in einen strukturierten Text musste dann von den Schülerinnen und Schülern zusammen mit ihren studentischen Coaches entwickelt werden – die verschiedenen Lösungen wurden zwar anschließend diskutiert und durch Ergänzungshinweise anzunähern versucht; dennoch hat dies nicht zu einer völligen Angleichung der Spielbeschreibungen geführt. Insofern geben die folgenden Kapitel nicht nur Auskunft über verschiedene Spiel-Genres und Spiele, sondern auch über unterschiedliche Schreibstile und Gestaltungsvorstellungen von Texten der Schülerinnen und Schüler als auch Studierenden.

Dass weitaus mehr und umfänglicher hätte berichtet werden können, darüber geben nicht zuletzt die Schüler-Vorträge aus den ersten zwei Projektdurchläufen Auskunft, die in diesem Buch nicht dokumentiert werden. So hatten sich die Schülerinnen und Schüler der Gesamtschule Else-Lasker-Schüler im ersten Projektjahr mit den Möglichkeiten beschäftigt, über englischsprachige Spiele die eigenen Fremdsprachenfähigkeiten zu verbessern – insbesondere, wenn diese wie im Fall von *League of Legends* online in Teams gespielt werden. Eine andere Schülergruppe beschäftigte sich damals (im Schuljahr 2014/15) mit dem Spiel *Grand Theft Auto V*, kurz GTA5 – und der dort mehr oder weniger stereotyp repräsentierten US-amerikanischen Lifestyle-Welt von Los Angeles. Insbesondere der im Spiel verfügbaren Musik (je nach Fahrzeugtyp bzw. Stadtbezirk spielen die Autoradios andere Titel) widmeten die Schülerinnen und Schüler ihre Aufmerksamkeit. Im zweiten Projektjahr – in Kooperation mit der Erzbischöflichen Schule Sankt-Anna in Wuppertal – standen dann Spiele wie *World of Warcraft*, *SIMS*, *Skyrim* oder *Tales of Monkey Island* und andere Themen im Mittelpunkt. Besonders interessierten sich die Schülerinnen und Schüler damals für das Suchtpotenzial verschiedener Spiele – also die dort jeweils unterschiedlich genutzten Tricks, um Spielerinnen und Spieler länger und häufiger beim Spiel zu halten. Aber auch über Games im engeren hinausgehende Fragen wurden damals behandelt: Sei es die Welt des **Cosplays**, also des Sich-Selbst-Als-Spielcharakter-Verkleidens und des selber real Nachspielens von Games oder die Nutzung von Spielelementen bei der Gesundheitsförderung oder auch medizinischen Forschung.

Einzelne Impulse aus diesen Vorträgen und Facharbeiten dieser vorletzten Projektdurchläufe sind im Buch noch dokumentiert – als in den Expertentexten aufgegriffene Diskussionsbeiträge (siehe Teil 1 dieses Buches) oder als eigener Wortbeitrag in den Schüler-Interviews zum Projekt (siehe Teil 3 dieses Buches), die wir mit den Schülerinnen und Schülern der Erzbischöflichen Schule Sankt-Anna führten.

Die folgenden Spielberichte der Schülerinnen und Schüler der Pina-Bausch-Gesamtschule in Wuppertal sind nach Genres geordnet: Vorgestellt werden **Rollenspiele**, **Action-Adventures**, **Shooter** und die bunte Welt der **Indie-Games**. Dass es selbstverständlich weitaus mehr Games aber auch Genres gibt, das dokumentiert schon unsere Typologie von Games in [Kapitel 2](#) (ab Seite 13), auf die wir hier gerne noch einmal verweisen.

Selim Gökce, Leon Leckebusch, Marc Polednia, Andreas Apergis und Niklas Selz

7 | Rollenspiele: Von Helden, Schwertern und Magie

Einführung

Der vorliegende Beitrag befasst sich mit den Lerneffekten und Kompetenzen in **Rollenspielen**. Diese werden am Beispiel von *Assassin's Creed – Syndicate* und *The Witcher III – Wild Hunt*, aber auch an einigen weiteren Spielen erläutert. Dabei haben wir in gemeinsamen Diskussionen unsere persönlichen Erfahrungen mit den jeweiligen Spielen in regelmäßigen Abständen diskutiert, in Stichpunkten zusammengefasst und im Anschluss zu dem nun vorliegenden Text niedergeschrieben. Um Einsteigern das Verständnis für das Genre der Computer-**Rollenspiele** zu erleichtern, beginnen wir zunächst mit der Entstehungsgeschichte der **Rollenspiele** und definieren anschließend, was ein Computer-**Rollenspiel** ist.

Erfahrene Leser werden *Assassin's Creed – Syndicate* wahrscheinlich eher dem Genre des **Action-Adventures** zuordnen. Da die Schüler als unsere Experten dieses Spiel jedoch als **Rollenspiel** definiert und wir in den Gesprächen viele Gemeinsamkeiten mit diesem Genre festgestellt haben, haben wir uns dazu entschieden, der Frage nachzugehen, warum die Unterscheidung zwischen **Action-Adventures** und **Rollenspielen** in den meisten Fällen so schwierig ist und welche Gemeinsamkeiten sie aufweisen. Nachfolgend wird schließlich die Frage beantwortet, inwiefern sich **Rollenspiele** und **Action-Adventures** von anderen Genres, wie z. B. *Jump'n'Run*, abgrenzen lassen.

Generell sind **Multiplayer-Modi** in **Rollenspielen** selten – gegeben ist diese Möglichkeit etwa bei der bislang dreiteiligen *Diablo*-Serie, bei der man zwischen Einzel- und **Multiplayer-Modus** wechseln kann. Wenn ein **Multiplayer-Modus** gegeben ist, stellt er jedoch oft ein zentrales Spielelement dar. Ein Beispiel hierfür stellt *World of Warcraft* dar, in dem sich viele Spieler zugleich online begegnen, um gemeinsam **Quests** und **Dungeons** zu bewältigen.

Genau so können sie jedoch auch gegeneinander kämpfen.

Im Hauptteil unseres Beitrags gehen wir auf die jeweilige Hintergrundgeschichte, den Spielinhalt sowie die Spielziele von *Assassin's Creed – Syndicate* und *The Witcher III – Wild Hunt* ein, um im Anschluss die Unterschiede und Gemeinsamkeiten beider Spiele darzustellen. Abschließend werden wir uns mit den daraus resultierenden Lerneffekten auseinandersetzen und darstellen, welche Kompetenzen der Spieler in den von uns untersuchten Spielen möglicherweise erwirbt. Es handelt sich ausschließlich um Einzelspielertitel.[#]

In den 1970er-Jahren waren Computer bei Weitem nicht so leistungsfähig wie heute. **Rollenspiele** auf leistungsstarken Computern und **Konsolen**, so wie die Gamer-Community sie gegenwärtig kennt, waren damals unmöglich. Für einfachste grafische Darstellungen wurden Rechner benötigt, welche ganze Wohnräume in Anspruch nahmen und daher für den Heimbetrieb völlig ungeeignet waren. Das Spielprinzip der heutigen Computer-**Rollenspiele** basiert daher auf sogenannten **Pen-and-Paper-Rollenspielen**. Bei diesen Spielen handelt es sich um eine Mischung aus klassischem Brett-, aber auch Erzählspiel. Zu den bekanntesten Vertretern



@ Dass traditionelle **Rollenspiele** auch im Medienzeitalter immer noch auf Begeisterung stoßen, zeigt der Erfolg von *Dungeons & Dragons*: Das Spiel gibt es mittlerweile in der fünften Auflage. Eine derzeit in Entwicklung befindliche **App** soll es den Spielern zukünftig erleichtern, Übersicht über ihre Fähigkeiten und Gegenstände zu behalten.

Natalia

spiele finden, im Gegensatz zu Computer-**Rollenspielen**, nicht visuell auf einem Bildschirm, sondern ausschließlich in der Fantasie der Spieler statt und werden durch Bücher, Spielkarten, Spielfiguren, Spielbretter, Würfel sowie Papier und Bleistift unterstützt.¹

Bei den meisten Spielen dieser Art wird vor Spielbeginn innerhalb der Gruppe ein Spielleiter gewählt, der auch Erzähler[@] genannt wird. Dieser tritt während des Abenteuers als Allwissender auf. Er kennt den Verlauf des Abenteuers und dirigiert die anderen Teilnehmer durch das Spiel. Dabei agiert er niemals als Gegner, sondern versucht anhand der Aufgabenstellungen sowie des

@ Oder gerne auch **Dungeon Master**, da er Herr über *Dungeons & Dragons* ist.

Kevin

Erzählens der Geschichte das Abenteuer voranzutreiben. Hierzu vertritt er ebenso die Feinde der Spieler.

Die übrigen Mitspieler wählen hingegen vor Spielbeginn eine **Rasse** wie z. B. Mensch, Elfe, oder Zwerg und eine dazugehörige **Klasse** wie z. B. Krieger, Schurke oder Magier aus, in deren Rolle sie schlüpfen. **Klassen** und **Rassen** haben je unterschiedliche Eigenschaften, welche mit Stärken und Schwächen verbunden sind. Ein Ritter ist beispielsweise gut im Nahkampf und kann seinen Widersachern dort erheblichen Schaden zufügen, andererseits ist er bei Attacken durch Fernkampfwaffen (z. B. Pfeil und Bogen) besonders empfindlich. Fernkämpfer wiederum sind im Nahkampf erheblich verwundbarer als ein Ritter. Ein Zwerg ist vielleicht in der Lage, bessere Rüstungen zu schmieden, während ein Elf sich im Wald tarnen kann. Weitere Eigenschaften und Stärken, welche die Spieler haben, werden dabei je nach Regelwerk ausgewürfelt.

Wie der Spielleiter agieren auch die Spieler untereinander nicht als Konkurrenten, sondern versuchen im Team die anstehenden Aufgaben und Rätsel zu lösen. Außerdem unterstützen sie sich gegenseitig in Kämpfen gegen Feinde, um mit ihren jeweiligen Stärken die Schwächen der anderen Spielteilnehmer auszugleichen.²

Vom Pen-and-Paper- zum Computer-Rollenspiel

Doch wie unterscheidet sich ein Computer-**Rollenspiel** nun von einem **Pen-and-Paper-Rollenspiel**? Welche Besonderheiten und Gemeinsamkeiten gibt es? Wo stoßen Computer-**Rollenspiele** sogar an ihre Grenzen? Warum ist die Abgrenzung zu dem Genre des **Action-Adventures** so schwierig? Und warum wiederum kann man **Rollenspiele** von anderen Genres, beispielsweise dem **Jump'n'Run**, ganz klar abgrenzen?

Zunächst einmal gilt es bei der Computer- genauso wie bei der **Konsolen**variante einen technischen Aspekt zu beachten: Das Spiel wird über die am jeweiligen Gerät angeschlossene Steu-

erelemente wie Tastatur oder **Controller** gesteuert. Oft wird das zugehörige Bild auf einen Bildschirm übertragen. Bei **Konsolen** jedoch existiert auch die Variante des systemeigenen Bildschirms (etwa bei der *Game Boy-Serie*® oder der *Nintendo Switch*).

@ Gerade für den Game Boy gab es sehr viele erfolgreiche **Rollenspiele**, da sich dieses Genre auch sehr gut auf einem kleinen Bildschirm spielen ließ. Zu den Spielereihen gehören z.B. *Pokémon* und *Golden Sun*.

D4wn

Inhaltlich weist ein virtuelles **Rollenspiel** eine dichte Geschichte als ein zentrales Element auf, da der Spieler sich in einen virtuellen Charakter hineinversetzt und mit diesem **Quests** (Aufgaben) oder Rätsel löst. Ebenso sind diese Spiele, eben durch ihre Story, sehr text- und dialoglastig. Allerdings geschieht das Storytelling, also das Erzählen der Geschichte, gerade in moderneren Videospielen auch durch filmreif animierte Videosequenzen, in denen der Spieler mit einer neuen Situation konfrontiert und im Anschluss zum Handeln aufgefordert wird. Außerdem kann der Spieler auch bei einem virtuellen **Rollenspiel** meist zwischen verschiedenen **Rassen** und **Klassen** wählen, die ihre Vor- und Nachteile haben. Dies ist eine Parallele zur Pen-and-Paper-Variante.

Eine weitere Gemeinsamkeit ist zudem die Charakterentwicklung. Der Spieler muss anhand von **Quests** oder durch das Bekämpfen von Gegnern seinen Charakter weiterentwickeln, um im Spiel weiterzukommen. Allerdings muss in einem Computer-**Rollenspiel** manchmal nicht nur der eigene virtuelle Charakter weiterentwickelt werden, sondern auch virtuelle Mitstreiter, welche vom Computer oder abwechselnd durch den Spieler gesteuert werden.

Darüber hinaus sammelt der Spieler verschiedene **Items** (Gegenstände) wie z.B. Waffen, Rüstungen oder Heilmittel, um die Leistungsfähigkeit seines virtuellen Charakters zu verbessern. Die gesammelten Gegenstände werden dabei in einem **Inventar** (die Tasche der Spielfigur) angezeigt, auf das der Spieler jederzeit zugreifen kann.

Jedoch stoßen virtuelle **Rollenspiele** im Vergleich zu **Pen-and-Paper-Rollenspielen** auch schnell an ihre Grenzen. Während der Spieler in einem Computer-**Rollenspiel** zwar frei entscheiden kann, welchen Weg er einschlägt, ist die Wahlmöglichkeit zwischen den Wegen jedoch begrenzt. Der Spieler wird dort mit einer begrenzten Anzahl von Entscheidungsoptionen konfrontiert, z.B. „Wähle den Weg nach Osten oder wähle den Weg nach Westen“. Je nachdem, welche Wahl der Spieler trifft, verändert sich die Handlung des Spiels und damit manchmal auch das Ende, was den Wiederspielwert erhöht. Es kann sich aber auch um die Entscheidung handeln, einen Widersacher zu töten oder ihn laufen zu lassen. Je nach Entscheidung des Spielers verändert sich unter Umständen die Geschichte.® In einem **Pen-and-Paper-Rollenspiel** hingegen können alle Mitstreiter ihrer Fantasie freien Lauf lassen, was sie zum Improvisieren zwingt, um das gemeinsame Ziel zu erreichen.®

@ Dieser Punkt wird auch in **Kapitel 3** sowie in **Kapitel 10** aufgegriffen. Durch die Genremischungen gibt es dieses Phänomen nämlich nicht nur in **Rollenspielen**.

Jup3

@ Der Spielleiter kann den Spielern hier natürlich auch Grenzen setzen, diese sind jedoch deutlich variabler als in einer vorgefertigten, elektronischen Version.

Kevin

So schreibt Dennis Brown auf der Internetseite *gamona*:

„Schon einmal ein Pen-and-Paper-Rollenspiel genossen? Wenn ja, dann wisst ihr bereits, worauf ich hinaus will. Es ist die Unvorhersehbarkeit einer Entscheidung, die Interpretation eines Charakters, ja gar das Ausleben geheimer Sehnsüchte, die in einem P&P-RPG den Reiz ausmachen. Ich erinnere mich nur zu gerne an Sitzungen, in denen sechs von sieben Teilnehmern permanent verzweifelt den Kopf schüttelten, weil der Siebte im Bunde eine extrem unorthodoxe Spielweise an den Tag legte. [...] Obendrein zwang jenes Partymitglied unseren Spielleiter permanent zum Umdenken. Und zwar so lange, bis er selbst kaum noch voraussagen konnte, wie das Abenteuer endet. Unser Spielleiter lernte improvisieren, bis seine vorgeschriebenen Geschichten nicht mehr waren als grobe Leitfäden.“ (Brown, 2004)^{3@}

@ Das erinnert mich irgendwie an die Knick-Aufsätze, bei denen jeder nur den vorangegangenen Satz liest und einen dazu passenden Satz schreiben muss. Da weiß man auch nie, was rauskommt.

K14r4

Die Abgrenzung zwischen virtuellen **Rollenspielen** und **Action-Adventures** war bis Mitte der 1990er-Jahre leicht, da **Rollenspiele** bis zu dieser Zeit meist auf rundenbasierten Zufallskämpfen beruhten. Dabei läuft der Spieler mit seinem Charakter über eine offene Spielwelt und

@ Es wurden oft Schrittzähler eingesetzt, sodass man beim Stillstehen sicher war.

wird zu bestimmten Zeitabständen in Zufallskämpfe gerissen.[@] In diesen Zufallskämpfen ist es dem Spieler nach seinem Angriff erst möglich, erneut einen Angriff auszuführen, wenn sein

Kevin

computergesteuerter Gegner zugeschlagen hat. Dieses Kampfgeschehen erfolgt so lange, bis entweder der Spieler oder sein Gegner keine Energie – welche in Form von Punkten dargestellt wird – mehr hat. Ausschlaggebend für den Erfolg des Spielers ist seine Stärke, diese muss er durch sogenanntes **Aufleveln** (Erhalt zusätzlicher Stärke und ggf. Fähigkeiten) durch Kämpfe mit schwächeren Gegnern erhöhen, um im Kampf gegen stärkere Gegner erfolgreich zu sein.

Doch spätestens in den 1990er-Jahren wurden die Grenzen zwischen den beiden Genres mit **Rollenspiel**vertretern wie *Secret of Mana* und *Secret of Evermore* durch die sogenannte **Hack&Slay**-Mechanik massiv aufgeweicht. Diese Spiele setzten nicht mehr auf rundenbasierte Zufallskämpfe, sondern erlaubten dem Spieler frei zu agieren, außerdem liefen Kämpfe nun simultan ab. Die Entwickler bedienten sich dabei jedoch eines Tricks, um die Rundenbasiertheit weiterhin zu gewährleisten: Während man in den klassischen **Action-Adventures** ununterbrochen auf seinen Gegner einschlagen kann und dabei Schaden verursacht, muss der Spieler bei einem **Rollenspiel** nach einem Schlag warten, bis sich eine Energieleiste aufgefüllt hat.[@] Erst,

@ Diese Mechanik nennt sich **ATB**: Active Time Battle. Hierbei gibt es noch unterschiedliche Modi, die z. B. das Pausieren des Spiels während der Auswahl einer Aktion im Kampfmenü möglich machen, sodass man in Ruhe den richtigen Zauber aussuchen kann.

wenn diese Energieleiste vollständig aufgeladen ist, ist der Spieler wieder in der Lage, mit voller Schlagkraft zuzuschlagen. Der **Hack&Slay**-Mechanik bedienen sich die Entwickler von **Rollenspielen** noch heute, um dem Spieler ein höheres Maß an Bewegungsfreiheit zu ermöglichen.

Kevin

Final Fantasy



Am besten lässt sich die Entwicklung der Computer-**Rollenspiele** vom rundenbasierten hin zum **Hack&Slay**-Kampfsystem am Beispiel der **Rollenspiel**-Serie *Final Fantasy* von Square Enix beschreiben. War das Kampfsystem in den ersten Teilen der Serie stets rundenbasiert und wurde von Zufallskämpfen dominiert (das **ATB**-System kam allerdings das erste Mal erst in *Final Fantasy IV* vor), wurde dieses System immer weiter aufgebrochen. Zunächst sind die Gegner ab dem 12. Teil der Serie, *Zodiac Age*, sichtbar, sodass die Zufallskämpfe weggefallen sind. Spätestens aber mit dem 15. Teil der Serie, *Kingsglaive*, wurde die rundenbasierte Spielmechanik komplett verworfen, sodass die Kämpfe nun komplett im **Hack&Slay**-Modus verlaufen.⁴

Zusammenfassend gesagt, sind es Kleinigkeiten, die große Unterschiede machen. Diese lassen sich gut am Spiel *Mass Effect* erklären, in dem es um die Rettung einer fiktiven Galaxie geht. Das Spiel bietet dem Spieler die Möglichkeit, sich zwischen einem Action-Modus, welcher eher die Eigenschaften eines **Action-Adventures** aufweist, und einem Story-Modus, der die Eigenschaften eines **Rollenspieles** widerspiegelt, zu entscheiden. Der Action-Modus enthält den für **Action-Adventures** typischen linearen Handlungsverlauf. Der Spieler zieht ohne Umwege von Mission zu Mission, was die Spieldauer erheblich verkürzt. Außerdem kann er sich nur zwischen einem vorgegebenen männlichen oder weiblichen Charakter entscheiden. Auch auf die **Klasse** hat der Spieler keinen Einfluss, denn diese wird vom Computer festgelegt. Ebenso erfolgt das **Aufleveln** des Charakters ohne direkten Einfluss des Spielers. Zwar muss der Spieler auch im Action-Modus von *Mass Effect* kleinere Rätsel lösen, diese sind mit der Komplexität größerer **Quests** in **Rollenspielen** jedoch keineswegs zu vergleichen.[@] Im Story-Modus von *Mass Effect* ist allerdings einiges anders. Hier kann der Spieler seinen Charakter selbst gestalten (Aussehen, Größe, Vorgeschichte, **Klasse**), was den Spieler tiefer ins Spielgeschehen eintauchen lässt und die Identifikation mit seinem Charakter erhöht. Zudem durchläuft der Spieler nicht nacheinander jeweils isolierte Missionen, sondern kann in einer riesigen Spielwelt mit anderen Charakteren interagieren.[@] Die Interaktionen haben dabei Auswirkungen auf den Gesamtverlauf der Storyline und des Spiels, da kein bestimmtes Ende vorgegeben ist. Je nach Spielverlauf und Verhalten kann der Spieler zu diversen anderen Enden kommen, wodurch sich die Spieldauer massiv erhöht.⁵

@ Aber auch **Rollenspiel-Quests** müssen nicht immer komplex sein – manchmal geht es nur darum, fünf Gegner von einem bestimmten Typ zu töten.

Natalia

@ Diese Art der Spielentwicklung ist bei Spielern sehr beliebt, da man ein Spiel, wenn es einem gut gefällt, auch nach mehrfachem Durchspielen immer wieder neu entdecken kann.

Kevin

Dieses Spielprinzip findet man übrigens auch in vielen Browser-**Point-and-Click-Spielen**. Wenn sich das Spiel dann auf einer Spieleplattform befindet, dann gibt es hin und wieder auch Belohnungen, wenn man alle Varianten durchgespielt hat.

D4wn

Die Besonderheiten des Computer-Rollenspiels

Doch wie unterscheiden sich Computer-**Rollenspiele** nun von anderen Genres?

Wie bisher bereits beschrieben, handelt es sich bei **Rollenspielen** um sehr komplexe Spiele mit einer ausgiebigen Geschichte, von denen sich manche durch Entscheidungen des Spielers in ihrem Verlauf beeinflussen lassen. Das Genre des **Jump'n'Runs** hingegen umfasst Spiele, in denen die Geschichte sehr linear ist und daher die Entscheidungsfreiheit des Spielers massiv eingeschränkt wird.⁶ In **Jump'n'Runs** muss der Spieler mit seiner Spielfigur laufen, springen und klettern. Die Story ist dabei eher Nebensache und sehr oberflächlich.⁸ In *Super Mario* etwa, einem der bekanntesten Ableger des Genres, geht es immer darum, dass Prinzessin Peach von

@ Das erinnert stark an das **Action-Adventure** *The Legend of Zelda* (siehe den Spielbericht in [Kapitel 8](#)!

Bösewicht Bowser entführt wird und Mario sie retten muss. Die Motivation des Spielers besteht darin, seine Fähigkeiten anhand von Reflexen, Übersicht und Geschicklichkeit unter Beweis zu stellen.

Kevin

Auch die Spielwelt ist meist stark eingeschränkt: Während der Spieler in einem **Rollenspiel** innerhalb einer riesigen offenen Spielwelt agiert, ist diese in **Jump'n'Runs** in einzelne kleine **Level**, also in sich geschlossene Spielabschnitte mit Hindernissen, unterteilt, welche der Spieler meist in wenigen Minuten absolviert hat oder sie, wie bei *Super Mario*, innerhalb eines bestimmten Zeitfensters sogar absolvieren muss, da er sonst von vorne anfangen muss. Ausnahmen bei der Einschränkung der Spielwelt stellen **Jump'n'Run**-Varianten wie *Banjo-Kazooie* dar, bei denen es im Grundsatz auch um Geschicklichkeit geht, diese sind jedoch verbunden mit dem Lösen von Aufgaben in größeren, offeneren **Leveln**, was im Ansatz an **Rollenspiele** anknüpft. Diese spezielle Art des **Jump'n'Runs** wird auch **Platformer** genannt.

Ein weiterer wichtiger Unterschied ist, dass der Spieler bei einem **Jump'n'Run** meist eine vorgegebene Anzahl an Leben hat, deren vollständiger Verbrauch einen Rückschritt im Spiel zur Folge hat – etwa, indem man einen ganzen Abschnitt erneut absolvieren muss anstatt nur das aktuelle **Level**. Figuren in **Rollenspielen** hingegen tauchen nach ihrem Tod immer wieder an derselben Stelle oder am letzten Speicherpunkt erneut auf.

Auch die Charakterentwicklung ist ein herausragender Aspekt bei **Rollenspielen**, dort hat der Spieler die Möglichkeit seinen Charakter im Laufe des Spiels seinen gewünschten Fähigkeiten anzupassen und ihn weiterzuentwickeln. So kann man sich beispielsweise oft aussuchen, ob man lieber Charaktereigenschaften wie Kampfkraft oder Widerstandskraft ausbaut, während in einem **Jump'n'Run** die Spielfigur, wie z. B. *Super Mario*, in ihren Eigenschaften festgelegt und nicht entwicklungsfähig ist.

The Witcher III – Wild Hunt vs. Assassin's Creed – Syndicate

Nachdem wir die Unterschiede zwischen Computer-**Rollenspielen** und **Action-Adventures** sowie zu anderen Genres am Beispiel des **Jump'n'Runs** definiert haben, beschreiben wir in diesem Abschnitt des Kapitels nun die von uns ausgewählten Spiele *The Witcher III – Wild Hunt* und *Assassin's Creed – Syndicate* und gehen dabei auf die jeweilige Story, das **Gameplay** sowie den Spielumfang und das Ziel ein. Im Anschluss werden wir zum besseren Verständnis erläutern,

wie sich *The Witcher III – Wild Hunt* und *Assassin's Creed – Syndicate* voneinander unterscheiden und welche Gemeinsamkeiten sie haben.

The Witcher III – Wild Hunt

Steckbrief	
Serienteil	3. Teil
Erscheinungsjahr des Spiels	2015
Ersterscheinungsjahr der Serie	2007
Hersteller/Studio des vorgestellten Spiels	CD Projekt RED
Publisher des vorgestellten Spiels	Namco Bandai Games
Angeboten für ...	PlayStation 4 X-Box One Windows PC
Genre	Rollenspiel
Spielmodus	Hack&Slay
Kampfmodus	Simultan
Art der Spielwelt	Fantasy
Thema der Spielwelt	Mittelalter
Spieldauer	ca. 50 Stunden
Speichern des Fortschritts	jederzeit
Steuerung	Maus und Tastatur/ Controller
Altersfreigabe	USK : keine Jugendfreigabe
Verkaufte Exemplare/registrierte Nutzer	über 10 Millionen Exemplare
Gesamtbewertung	93/100 (Metascore) ⁷
Preis	35,99 €
Spezialität	Die dichte Spielwelt voller Geheimnisse. Nach einer Romanvorlage von Andrzej Sapkowski.
Website	thewitcher.com/de/witcher3

Story

Die Story von *The Witcher III* dreht sich um Geralt von Riva, einen sogenannten Hexer. Als solcher führt er normalerweise mithilfe seiner besonderen Fähigkeiten®, etwa extrem geschärften Sinnen, einer ausgeprägten Kampfkunst oder Magie, Aufträge aus, die meist das Töten von Monstern beinhalten. Er ist gewissermaßen eine Art Kammerjäger im großen Stil. Zu Beginn des Spiels ist er jedoch in eigener Sache unterwegs: Gemeinsam mit seinem Mentor Vesemir sucht er im Land Teme-

@ Diese Fähigkeiten hat Geralt durch die Einflüsse eines Mutagens erhalten, wie alle anderen Hexer auch.

Kevin

rien nach der Zauberin Yennefer von Vengerberg. Während dieser Reise entspinnt sich nach und nach die Spielgeschichte – so erfährt der Spieler immer mehr über das Kriegsgeschehen, das Temerien gerade aufgrund einer Invasion des Kaiserreichs Nilfgaard zerrüttet. Als er Yennefer schließlich findet, gerät Geralt zwischen die Fronten, da er vom Kaiser Nilfgaards den Auftrag annimmt, seine verschwundene Tochter Cirilla zu finden. Für Geralt ist dies kein Auftrag unter vielen anderen. Neben ihrem leiblichen Vater war er in gewisser Hinsicht Cirillas Ziehvater. Als Tochter Älteren Bluts trägt sie bestimmte Gene in sich, die ihr in Kindheitstagen eine Ausbildung bei ihm und Vesemir ermöglichten. Zwar ist sie keine Hexerin, jedoch besitzt sie überdurchschnittlich gute Reflexe und Kampffähigkeiten. Durch die Zeit der Ausbildung besteht eine starke Bindung zwischen Cirilla und Geralt. Neben Geralt hat auch die Wilde Jagd (auf Englisch: Wild Hunt) das Ziel, Cirilla zu finden. Sie ist eine so mysteriöse wie brutale Armee, die immer wieder aus einer anderen Dimension in die Welt einfällt. Dabei hinterlässt sie neben Tod und Verwüstung vor allem Kälte. Areale, die sie besucht hat, sind an ihrer Vereisung zu erkennen. Die Wilde Jagd möchte Cirilla finden, um ihre Fähigkeiten für ihre Zwecke nutzen zu können – für Geralt beginnt also ein Wettlauf gegen die Zeit, da er seine Ziehtochter vor den Fängen der Jagd bewahren möchte. Diese wird damit zu seinem Konterpart.



Abb. 7.1: Spielumgebung in *The Witcher III – Wild Hunt*

Gameplay und Spielwelt

Der Spieler steuert Geralt aus der **Third-Person-Perspektive**, also mit Außensicht, durch die Spielwelt. Diese ist in mehrere voneinander durch Ladebildschirme abgetrennte Areale unterteilt, die für sich genommen jeweils eine große, offene Spielwelt bieten. Innerhalb jeden Areals kann der Spieler entweder frei umherstreifen, um die Gegend zu erforschen oder Aufträge annehmen. Diese bestehen meist aus dem Erlegen bestimmter, oft größerer Monster oder der Suche nach verschwundenen Personen. Manchmal werden auch beide Elemente verbunden,

etwa wenn jemand durch einen Greif verschleppt wurde. Durch das Erledigen von Aufträgen wird die Story vorangetrieben, da der Spieler auf diese Weise neue Gebiete erschließt, relevante Personen kennenlernt oder wichtige Informationen erhält.[®] Bei manchen Aufträgen erhält der Spieler Entscheidungsfreiheit über ihren Ausgang (etwa, ob er jemanden am Leben lassen soll oder nicht). Je nach Entscheidung kann sich der Verlauf der Geschichte ändern, weshalb das Spiel mehrere Enden besitzt.

@ Die Monster in *The Witcher* orientieren sich oft am Aberglauben der Leute unserer nicht-fiktiven Welt. Entsprechend gibt es Kreischlinge, Greife oder Ghule.

Kevin

Daneben gibt es viele Aufträge, die die Story nicht weiterbringen, jedoch neben **Erfahrungspunkten** zum **Aufleveln** Geld einbringen – bei ihnen führt Geralt einfach seinen Job als Hexer aus. Das Geld kann in Ausrüstung investiert werden. Daneben kann diese jedoch auch von getöteten Monstern erbeutet oder in Verstecken gefunden werden.

Ohne Ausrüstung geht es nicht

Ein wichtiges Element von **Rollenspielen** ist das Finden von **Items** und Gold (bzw. der jeweiligen Spielwährung). Eine Möglichkeit hierfür sind – neben dem Besiegen von Gegnern – Schatzsuchen. Bei diesen findet der Spieler in der Spielwelt immer wieder Wertvolles, sei es in offener Landschaft, in versteckten Winkeln oder in geheimen Höhlen. Oft sind die Schätze in Truhen verpackt, was das Belohnungsgefühl beim Finden noch mal verstärkt – was mag da nun wieder drin sein?! Teilweise gibt es ganze **Quest**-Reihen, die aus Schatzsuchen bestehen.



Meine Begeisterung für die **Rollenspiel**reihe *Might and Magic* rührt vor allem von diesen Möglichkeiten der Schatzsuche her. Es ist wie eine Schnitzeljagd durch Wälder – etwas, was heute durch GPS-geführte Wanderungen auch wieder real in Mode gekommen ist. Dem Nachteil, dass man, statt rauszukommen, lediglich vor dem Computer sitzt, steht der Vorteil gegenüber, dass man weitaus öfter Erfolgserlebnisse hat und die gefundenen Schätze – zumindest für das Spiel – immer wieder besonders wertvoll und bedeutsam sind.

Matthias

Neben Ausrüstung wie Rüstungen oder Schwertern oder Gegenständen wie Tränken stehen Geralt auch verschiedene magische Fähigkeiten für das Überleben als Hexer zur Verfügung. Im Verlauf der Story steuert der Spieler auch immer wieder Cirilla, die ihre eigenen Fähigkeiten mitbringt. Dazu gehören beispielsweise ein extrem schnelles Hetzen von einer Ecke zur anderen sowie kunstvolle Schwertschläge.

Aufgrund der Größe der Spielwelt stehen Geralt zwei Reisehilfen zur Verfügung. Einerseits sein Pferd Plötze, auf dem er sich schneller als zu Fuß fortbewegen kann, und andererseits Wegpunkte, die sogenanntes Schnellreisen ermöglichen. Einmal entdeckt können sie auf der Karte angeklickt werden, damit Geralt dorthin teleportiert wird. So können auch große Distanzen sehr schnell überwunden werden.



Abb. 7.2: Reiten auf Plötze

Anknüpfungspunkte an die reale Welt



Die Spielwelt beinhaltet viele Fantasy-Elemente wie Magie oder Fabelwesen. Es sind jedoch auch deutliche Anspielungen auf reale historische Gegebenheiten enthalten. So scheint der historische Rahmen das Mittelalter zu sein – es gibt viele Burgen und Städte mit entsprechender Architektur zu sehen. Außerdem herrschen Könige, Kaiser und Herzöge. Des Weiteren hat Religion einen extrem hohen Stellenwert. So wenden sich viele Menschen in ihrer Kriegsnot dem Ewigen Feuer zu, einer Religionsgemeinschaft, die alles Andersartige verteufelt. Ihr Klerus sichert sich durch die daraus entstehende Tyrannei seine Macht. Vor allem Elfen und Magier sind von einem brutalen Pogrom betroffen. Auf dem zentralen Platz der großen Stadt Novigrad kommt es regelmäßig zu öffentlichen Verbrennungen Betroffener sowie Büchern ihrer Kulturen. Dies kann gleichzeitig als Anspielung auf den Faschismus des 20. Jahrhunderts begriffen werden, in dessen Namen Bücher jüdischer Autoren und Andersdenkender öffentlich verbrannt wurden und es zu einem Massenmord kam. Insgesamt überwiegen jedoch die fiktiven Elemente bei *The Witcher III*, weshalb es dem Fantasy-Genre zuzuordnen ist.

Wobei Ästhetik und Thematik teilweise eher an die Frühe Neuzeit erinnern.

trollord

Nicht zu verachten ist auch der Humor der Spielreihe. Geralts kernige Sprüche und die spitzfindigen Kommentare der Dorfbewohner lockern die ansonsten eher ernste Spielatmosphäre gut auf. Besonders in Erinnerung geblieben ist mir neben einem gewissen Trinkgelage in der Hexerfestung auch der Gesprächsfetzen „Die spinnen, die Festländer“, eine schöne Anspielung auf die *Asterix*-Comics. Generell gibt es überall kleinere oder größere Seitenhiebe zu entdecken, vor allen Dingen aber auf andere bekannte Spiele wie etwa *Skyrim*. So ernst die Spielwelt ist, es gibt immer auch Anlass zum Lachen!

Janina

Für Kämpfe stehen mehrere Optionen zur Auswahl: Geralt kann sich mit seinen Fähigkeiten, Tränken und seinem Schwert behaupten. Speziell das Schwert kann zudem durch Öle verstärkt werden – einige helfen beispielsweise speziell gegen Untote, andere gegen menschliche Gegner. Für jeden Gegnertypus wird ein anderes Öl benötigt. Tränke wiederum verleihen Geralt zusätzliche Fähigkeiten wie Nachtsicht oder eine erhöhte Lebensregeneration. Rezepte und Zutaten können im Laufe des Spiels gefunden werden. Das Besondere: Einmal zubereitet, müssen Öle und Tränke nicht mehr mit ihren spezifischen Zutaten nachgebraut werden, wenn sie leer gehen – hierzu genügt Alkohol als Universalzutat.



Abb. 7.3: Kampfszene mit Schwert



Abb. 7.4: Kampfszene mit Magie

Wie realistisch soll es sein?



Aufgrund der heutigen technischen Möglichkeiten sind einige **Rollenspiele** sehr realitätsnah in ihrer Darstellung – dies gilt auch für Kampfszenen. So sind die Kämpfe in *The Witcher III* sehr blutig und detailliert gestaltet. Einige Spiele bieten in ihren Einstellungen die Möglichkeit, die Brutalität zu graduieren, etwa indem man Bluteffekte ausschaltet. Dies gilt, gerade in Online-**Rollenspielen** mit Chatfunktion, auch für Sprache. Oft gibt es hier die Möglichkeit, Schimpfwörter durch das Spiel automatisch zensieren zu lassen (sogenannte **Bad-Word-Filter**).

Spielumfang und -ziel

The Witcher III – Wild Hunt bietet mit seiner Story und den Nebenmissionen rund 50 Stunden Spielspaß. Es gibt zudem einige Erweiterungen (**DLCs**), die neue Gegenstände, Missionen und Areale verfügbar machen. Von der Spieldauer her sind die Erweiterungen noch einmal so lang wie das Hauptspiel, kosten allerdings weniger. Bei *The Witcher III – Wild Hunt* handelt es sich um einen reinen Einzelspielertitel, sodass man keinen anderen menschengesteuerten Charakteren begegnet und jederzeit speichern und pausieren kann.



Abb. 7.5: Spielumgebung aus *The Witcher III – Wild Hunt*

Neben dem Beenden der Story ist das Ziel des Spiels, Geralt durch das Sammeln von **Erfahrungspunkten** in Kämpfen und Aufträgen auf das Maximal**level** zu bringen und ihm die bestmögliche Ausrüstung zu verschaffen. Nach erfolgreichem Durchspielen steht, neben den ohnehin vorhandenen, ein weiterer, höherer Schwierigkeitsgrad zu Verfügung. In diesem beginnt der Spieler die Story von vorne und übernimmt den Charakter aus dem vorherigen Spiel mit all seinen Fähigkeiten, Spezialisierungen und **Items** – allerdings sind die Gegner nun um ein Vielfaches stärker.[#]

Das Tolle an diesem Spiel ist, dass man sich durch den riesigen Umfang an Neben**quests** und den damit verbundenen Nebenhandlungen jederzeit aussuchen kann, ob man diese absolviert oder lieber mit der Haupthandlung weitermacht. So kann man auch mal zwischendurch für eine halbe Stunde spielen. Für eine Spielrunde, in der man die Geschichte erleben möchte, sollte man aber schon mindestens 60 bis 90 Minuten einplanen. Letzteres kann durch die verschiedenen Schwierigkeitsgrade wie eine gemütliche Reise, aber auch wie ein Todesmarsch (so heißt dieser Schwierigkeitsgrad auch ...) sein. Die Spielmechanik ist jedoch in jedem Fall sehr einfach erlernbar, da jede Funktion in einer sinnvollen Reihenfolge während des Spiels erklärt und auch direkt angewendet wird – Learning by doing also. Alle Erklärungen sind zudem jederzeit nachzulesen.



Assassin's Creed – Syndicate

Steckbrief	
Serienteil	8. Teil
Erscheinungsjahr des Spiels	2015
Ersterscheinungsjahr der Serie	2007
Hersteller/Studio des vorgestellten Spiels	Ubisoft Quebec
Publisher des vorgestellten Spiels	Ubisoft
Angeboten für ...	PlayStation 4 X-Box One Windows PC
Genre	Action-Adventure/Rollenspiel
Spielmodus	Hack&Slay
Kampfmodus	Simultan
Art der Spielwelt	Wirklichkeit mit fiktiven Elementen
Thema der Spielwelt	Industrielle Revolution
Spieldauer	ca. 30 Stunden
Speichern des Fortschritts	automatisch (Kontrollpunkte)
Steuerung	Maus und Tastatur/ Controller
Altersfreigabe	USK: ab 16 Jahre
Verkaufte Exemplare/registrierte Nutzer	unbekannt
Gesamtbewertung	76/100 (Metascore) ⁷
Preis	25,99 €
Spezialität	Die Vermischung realer historischer Umstände mit fiktiven Elementen.
Website	www.ubisoft.com/de-de/game/assassins-creed-syndicate/

Story

Assassin's Creed – Syndicate spielt in der britischen Hauptstadt London. Die Handlungszeit variiert zwischen den Zeitebenen des viktorianischen Zeitalters des 19. Jahrhunderts sowie der Gegenwart des 21. Jahrhunderts. Es finden jeweils parallele Handlungen statt. Dabei übernimmt der Spieler gleich vier unterschiedliche Spielfiguren, welche alle Assassinen sind: die Zwillinge Jacob und Evie Frye in der Vergangenheit, welche sich den mächtigen Templern und ihrem Großmeister Crawford Starrick widersetzen wollen. In der Gegenwart hingegen suchen die Assassinen Shawn Hastings und Rebecca Crane unter Leitung von Bishop nach dem Edentuch und werden dabei von den Assassinen Galina Voronia und Abstergo unterstützt. Über den sogenannten Animus® reproduzieren sie die Erinnerung ihrer Vorfahren,

@ Ein technisches Meisterwerk, das den Verstand seines Nutzers in die Vergangenheit reisen lässt.

um Informationen über das Versteck des Edentuchs zu erhalten. Bei Letzterem handelt es sich um kein echtes Tuch, sondern um einen magischen Splitter des Edenapfels, welcher in der Lage ist, Tote zum Leben zu erwecken und tödliche Wunden sowie Krankheiten zu heilen.

Kevin

Die Templer missbrauchen diese Fähigkeiten für ihre Zwecke, indem sie Menschen immer wieder heilen und wiederbeleben, damit diese für den Orden arbeiten. Dadurch soll eine friedliche Weltordnung sichergestellt werden – allerdings durch Sicherung ihrer Herrschaft in Form von Kontrolle über die Weltbevölkerung. Schließlich erhalten sie durch das Edentuch die Macht über Leben und Tod. Die Assassinen wollen den Templern das Edentuch daher entreißen, um es zu verstecken.



Abb. 7.6: Die Spielcharaktere

Die beiden Spielfiguren Jacob und Evie Frye befinden sich im Jahre 1868 in London, genau zu der Zeit, in der die industrielle Revolution ihren Höhepunkt erreicht hat. Über London, geprägt von Ungerechtigkeit und Armut, herrscht die Kirche und über die Kirche herrschen

@ Assassinen, die eine Armee anführen? Ganz schön ungewöhnlich...

im Geheimen die Templer. Jacob und Evie führen die Bruderschaft der Assassinen in der Stadt an, um die Templer aufzuhalten. Zur Erreichung dieses Ziels wollen die beiden eine Armee aufstellen.®

Natalia



Abb. 7.7: Konfrontation

Dabei verfolgen sie zunächst noch unterschiedliche Strategien. Zwischen den beiden Figuren wird im Spiel immer wieder hin und her gewechselt[@], sodass erst mal eine Aufgabe für den einen Zwilling und dann eine für den anderen bewältigt werden muss. Evie versucht, das Edentuch in ihren Besitz zu bringen. Allerdings hat auch die Templerin Lucy Thorne, welcher Evie sich widersetzen muss, ein Interesse daran. Jacob hingegen will die Stadt London von den Templern befreien. Um dies zu erreichen, gründet Jacob eine kriminelle Gang mit dem Namen *The Rooks*. Im Verlauf der Geschichte treffen beide Protagonisten auf viele historische Persönlichkeiten wie Karl Marx, Alexander Graham Bell, Charles Dickens, Charles Darwin und Queen Victoria[@].

@ Ich finde den Ansatz, mehrere Charaktere zu steuern, eine sehr gute Idee, um a) den Perspektivwechsel zu trainieren, also das Sich-In-Jemand-Anderen-Hineinversetzen, b) zu erkennen, dass alle Menschen ihre Stärken und ihre Schwächen haben, und um c) auch aufzuzeigen, welche unterschiedlichen Hintergründe sich im Charakter oder in den Verhaltensweisen von den Figuren/Personen widerspiegeln.

@ Ich fand das schon immer faszinierend, welche realen, historischen oder aktuellen Persönlichkeiten in den Spielen auftauchen. Bei uns in der Familie wurde beispielsweise früher immer *Age of Empires* gespielt. Darin kamen dann Johanna von Orléans, William Wallace, Attila oder Barbarossa vor. Es wurden hier natürlich nicht die kompletten Lebensläufe vorgestellt, man konnte aber beispielsweise anhand der Nation, die man gerade anführte, feststellen, aus welchem Teil der Welt die einzelnen Persönlichkeiten kamen; und anhand der einsetzbaren Waffen und Gebäude konnte man sich auch einen ungefähren historischen Rahmen vorstellen und merken. Darüber hinaus wurden die einzelnen **Kampagnen** immer mit einer kurzen Geschichte (rund um den historischen Kontext) eingeleitet.

Jup3

D4wn

In der Gegenwart sind Juhani Otso Berg und Viola de Costa, moderne Tempel, die Widersacher, welche sich ebenfalls das Tuch unter den Nagel reißen wollen. Nach und nach entfaltet sich die Story über den mystischen Kampf zwischen Templern und Assassinen durch das Erledigen der einzelnen Missionen. Somit wird der Spieler auf zweierlei Weise unterhalten: durch das Absolvieren der Aufgaben und das Erleben der Geschichte.

Spielinhalt

In *Assassin's Creed – Syndicate* steuert der Spieler die beiden Hauptcharaktere aus der **Third-Person-Perspektive**. Das Spiel ist in sieben Londoner Viertel unterteilt, die eine große Spielwelt anbieten. Der Spieler kann sich in den Bezirken frei bewegen und unterschiedliche Missionen, wie z. B. die *Templerjagd*, erledigen, um so die gesamte Spielwelt von den Templern und den Blighters, einer Untergruppe der Templer, zu befreien.



Abb. 7.8: Die Spielumgebung, London



Da *Assassin's Creed* ein sehr storylastiges Spiel ist, kommt die Geschichte durch das Absolvieren der Missionen erst so richtig ins Rollen. Außerdem erhält der Spieler nach den Missionen Münzen, die er verwenden kann, um seine Ausrüstung zu verbessern oder neue Gegenstände zu kaufen. Aber auch während der Missionen besteht die Möglichkeit, eliminierte Gegner zu plündern und so Geld und Munition einzusammeln. Innerhalb von Missionen ist ein bestimmter Charakter vorgegeben – außerhalb der Missionen kann der Spieler frei entscheiden, ob er mit Jacob oder Evie spielt. Dabei treffen die beiden Protagonisten auf Verbündete wie Clara O'Dea, Ned Wynert und Sergeant Abberline, welche sie bei der Befreiung Londons unterstützen.

Es gibt verschiedene Arten von Missionen. Manche sind rätsel-, manche kampfbasiert. Ein Beispiel für eine Kampfmission ist die, in welcher der Spieler einen Templer nach dem anderen eliminieren muss oder er auf eine hilfeschende Person trifft, deren Kind der Protagonist befreien muss. Eine Rätselmission hingegen ist jene, in der man einen versteckten Schlüssel finden muss, um eine bestimmte Tür öffnen zu können.

Dabei variiert die Anzahl der Missionen mit der flächenmäßigen Größe des Bezirks. In großen Bezirken gibt es mehr Missionen als in kleinen. Folgende Missionsziele stehen dem Spieler dabei zur Verfügung: Kinderbefreiung, Kopfgeldjagd, Gangquartier und die bereits oben erwähnte Templerjagd. Die Kinder muss man aus Fabriken befreien, die unter Aufsicht der Templer durch Kinderarbeit betrieben werden. Ein jeweiliger Bezirk wird erst nach dem Bardenkrieg erobert, dieser wird allerdings erst dann möglich, wenn alle Missionen in einem Bezirk erfolgreich absolviert worden sind.



Abb. 7.9: Fortbewegung durch Hangeln

 Nachdem alle Templerkommandeure exekutiert worden sind und der Großmeister der Templer Crawford Starrick merkt, dass er an Macht verloren hat, beschließt er, selber das Edentuch zu finden. Der Großmeister macht sich auf den Weg zum Buckingham-Palast. Dies bekommen die Zwillinge Jacob und Evie mit und machen sich ebenfalls auf den Weg. Letztlich schaffen sie es, Starrick zu töten und das Edentuch wieder an seinen Platz zurückzubringen, um es vor Missbrauch durch die Templer zu schützen. Nach dieser Mission findet ein Wechsel von der Vergangenheit in die Gegenwart statt. Durch die Reise in die Vergangenheit weiß der Spieler nun, wo sich das Edentuch befindet und macht sich mit den Charakteren aus der Gegenwart, Rebecca, Shaun und der russischen Assassinin Galina Voronina, auf den Weg, das Edentuch zu beschaffen. Dabei sind die Templer Otso Berg, da Costa und Ardant dem Trio schon einen Schritt voraus und sind schon an dem Ort, an dem sich das Edentuch befindet. Die drei Assassinen kämpfen zum Abschluss nochmal gegen das Trio der Templer. Dabei wird Rebecca schwer verletzt und da Costa kann mit dem Edentuch entfliehen, welches die Templer für ihre Machenschaften benötigen. 



Spielumfang und -ziel

Das Ziel bei *Assassin's Creed – Syndicate* ist, die beiden Hauptcharaktere Evie und Jacob Frye aus den Klauen der Templer und ihrer Gang zu befreien[@]. Die Dauer einer Spielrunde kann – je nach Mission – von 30 bis 180 Minuten reichen. Die Gesamtspielzeit beträgt ca. 30 Stunden. Das Einzelspieler-spiel lässt sich jederzeit pausieren, speichern ist jedoch nur an festgelegten Kontrollpunkten möglich[@].

@ Und so wird aus „Rette die Welt!“ „Rette zwei Menschen!“. Eigentlich sehr spannend. Daraus kann man nämlich lernen, dass auch kleine Erfolge zählen und dass das Füreinander-Dasein bzw. das Sich-Gegenseitig-Unterstützen im Leben sehr wichtig ist.



D4wn

@ Ich selbst mag ja lieber Spiele, die sehr kurze Einheiten bzw. **Level** haben oder aber jederzeit die Möglichkeit zum Speichern bieten. Dann ist man nicht gezwungen, so lange zu spielen.



K14r4

The Witcher III – Wild Hunt und *Assassin's Creed – Syndicate* im Vergleich

Nachdem wir *The Witcher III* und *Assassin's Creed* anhand der Story, des **Gameplays** sowie dem Spielumfang und -ziel veranschaulicht haben, kommen wir nun zu der Frage, welche Unterschiede und Gemeinsamkeiten beide Spiele haben.

Wir beginnen zunächst mit den Unterschieden, welche sich in großer Zahl zwischen den beiden Spielen feststellen lassen:

- *Assassin's Creed* hält sich sehr an einen bestimmten historischen Rahmen. Dies wird darin deutlich, dass viele prägende Persönlichkeiten und Orte der entsprechenden Epoche auftauchen, die spielrelevant sind, z. B. Charles Darwin und London mit seiner Architektur des 19. Jahrhunderts. Innerhalb des historischen Rahmens kommt es natürlich dennoch zu einer fiktiven Handlung. Im Gegensatz hierzu steht *The Witcher III*, das sich in seiner Ästhetik zwar grob auf das Mittelalter bezieht, jedoch ausschließlich fiktive Orte und Figuren beinhaltet. Das Verhältnis von Fiktion und Realität ist gewissermaßen umgekehrt.
- Es lassen sich auch moralisch-ethische Unterschiede zwischen beiden Spielen feststellen: In *Assassin's Creed* werden nur Leute getötet, welche dem Volk schaden – eben nur die „Bösen“. Der *Witcher* hingegen handelt eher als Egoist, der zwar ebenfalls vornehmlich üble Gesellen umbringt (neben Monstern z. B. Banditen), daneben aber je nach Entscheidung des Spielers auch mal Unschuldige in den Tod schickt oder verwundet liegen lässt. Dies kann Einfluss auf den weiteren Spielverlauf nehmen, etwa, wenn Spielfiguren wieder auftauchen, um sich zu bedanken (oder sich zu rächen).
- Auch im **Inventar** unterscheiden sich die Spiele. Bei *Assassin's Creed* kann der Spieler bis auf wenige Ausnahmen alles im **Inventar** lagern, es kommt selten vor, dass **Items** auf eine bestimmte Stückzahl begrenzt sind (z. B. Wurfmesser oder Rauchbomben). Schwerer, die man einmal gekauft hat, bleiben beispielsweise dauerhaft erhalten. Der Charakter kann zwar nur eins tragen, verliert dieses aber nicht, wenn er ein anderes aus dem **Inventar** auswählt. In *The Witcher III* hingegen ist das **Inventar** von vornherein durch das Gewicht der Gegenstände begrenzt. So ist ein Brot leichter als ein Schwert.[@] Zudem gibt es für

@ Allerdings: Je nach Größe des Brots könnte es auch schwerer als ein Schwert sein! Es passt dann jedoch auch sicher nicht mehr in einen Rucksack.

unterschiedliche **Items** unterschiedliche Händler. Bei einem Waffenschmied kann man Waffen und Armbrüste kaufen und bei einem Rüstungsschmied eben Rüstungen. Ebenso kann man alle **Items** verkaufen. Das Budget der Händler ist jedoch begrenzt. Darüber

hinaus können jedoch auch Gegenstände durch Erforschen der Umwelt oder das Töten von Gegnern gefunden werden (**Drop**). Bei *The Witcher III* unterliegen die Waffen einem gewissen Verschleiß, der Reparaturen notwendig macht, während dieses Phänomen bei *Assassin's Creed* nicht auftritt.

- Bei *Assassin's Creed* ist man in der Interaktion mit **NPCs** (computergesteuerter Spielfiguren) eingeschränkt, da diese nur auf einen reagieren, wenn es durch Weitergabe von Informationen für den Spielverlauf relevant ist. Bei *The Witcher III* reagieren sie schon beim Vorbeigehen, allerdings nicht immer freundlich – dies hängt davon ab, welche Haltung sie zur Hauptfigur haben.

- In *Assassin's Creed* wird der Spieler mit einer bestimmten gegnerischen Fraktion (die Templer) konfrontiert, während man bei *The Witcher III* neben dem Hauptgegner (die Wilde Jagd) noch weitere Fraktionen zum Feind hat, wie etwa die Hexenjäger, oder die unzähligen Monster und Fabelwesen bekämpfen kann, die in der Spielwelt hausen.
- Alle Areale sind in *Assassin's Creed* sofort bei Spielbeginn begehbar. Bei *The Witcher III* sind nicht alle Areale von Spielbeginn zugänglich, sondern es müssen zunächst alle **Quests** im Startgebiet absolviert werden.
- Die Nutzung von Fähigkeiten der jeweiligen Protagonisten unterscheidet sich ebenfalls in beiden Spielen. Bei *Assassin's Creed* geschieht dies vor allem über Gegenstände wie Wurfmesser oder Rauchbomben, während der *Witcher* vor allem auf „körpereigene“ Magie und Tränke zurückgreift.

Jedoch gibt es auch Gemeinsamkeiten zwischen beiden Spielen:

- Beide Spiele weisen fiktive Elemente auf: Auch wenn *Assassin's Creed* sich sehr an den historischen Rahmen hält, gibt es neben der Gegenwart auch eine zweite Zeitebene, wodurch das Spiel Science-Fiction-Elemente erhält. Bei *The Witcher III* ist es vor allem die bereits erwähnte Fantasy-Welt.
- Alle Protagonisten werden in der **Third-Person-Perspektive** gespielt.
- Die Spiele basieren auf dem **Hack&Slay**-Prinzip, da man Gegner unmittelbar angreifen kann, ohne in einen rundenbasierten Kampfmodus wechseln zu müssen.
- Die Story wird jeweils durch das Erledigen von Missionen vorangetrieben.
- Todesstöße gegen Gegner werden oft in Zeitlupe gezeigt.

Die Liste der Unterschiede und Gemeinsamkeiten ist bestimmt nicht vollständig, jedoch sind es die Punkte, die uns im Rahmen unserer Diskussion aufgefallen sind und welche wir beim Spielen der beiden Spiele am häufigsten wahrgenommen haben.

Lerneffekte in Computer-Rollenspielen am Beispiel von *The Witcher III – Wild Hunt* und *Assassin's Creed – Syndicate*

Für Kinder und Jugendliche kann Lernen in Spielen sehr angenehm sein, da es hier unbewusst geschieht und mit Spaß verknüpft wird. Dies ist ein Vorteil gegenüber Büchern, die oft durch die Schule in Bezug auf Lernen eher negative Assoziationen hervorrufen.

Der Spieler wird unter anderem auch in die Lernumgebung miteinbezogen, ohne dass das Lernen im Vordergrund steht.⁸ Unsere Diskussion von verschiedenen Lernmöglichkeiten der Spiele orientieren wir am Analyseschema von Fritz und Kollegen (2011)⁹ – ergänzt um Aspekte des ökonomischen Lernens.

Je nach Spielsituationen werden auch verschiedene Kompetenzen beansprucht. Dazu gehören kognitive, soziale, affektive und ökonomische Kompetenzen. So wird der Spieler bei der Orientierung in der Welt von *The Witcher III* kognitiv gefordert. Ebenso beim Warenhandel, da er darauf achten muss, wie viel Geld er selbst und die Händler besitzen. Weiterhin muss er für andere (wenn auch computergesteuerte) Figuren Verantwortung übernehmen (soziale Kompetenz).

Kognitive Lerneffekte

Bei Computer-**Rollenspielen** stehen vor allem das visuelle und auditive Lernen im Vordergrund, da viele Informationen über Dialoge und Texte vermittelt werden. Es werden also gleich zwei Sinne angesprochen. So können z. B. neben Fremdsprachen auch sprachliche Besonderheiten wie Dialekte und Stile wahrgenommen werden (auditiv) oder der Sinn für Details wie etwa versteckte Gänge oder **Items** geschärft werden (visuell).

Da **Rollenspiele** sehr textlastig sind, wird der Spieler eher zum Lesen motiviert, dies gilt auch für fremdsprachige Texte. So schrieb Benjamin Blum als freier Autor im Videospieldmagazin *GamePro* in Bezug auf das **Rollenspiel** *Final Fantasy 4*:

„Als ich zu Beginn der 90er-Jahre von der Grundschule zum Gymnasium wechselte, wählte [sic] ich Latein als erste Fremdsprache. Mea culpa! Englisch trichtern mir die Lehrer deshalb im Eilverfahren ab der siebten Klasse ein. Doch außerhalb der muffigen Klassenräume gibt es so unerwartete wie spaßige Nachhilfe. Cecil, Rydia oder Edward heißen meine Englischlehrer nach Schulschluss, sie flimmern beim digitalen Unterricht namens Final Fantasy 4 über den Röhrenbildschirm.“ (Blum, 2017, S. 94)¹⁰

Bei *The Witcher III – Wild Hunt* besteht die Möglichkeit, das Spiel auf andere Sprachen (darunter Englisch und Polnisch) umzustellen. Außerdem kommt es während des Spiels immer wieder zu Gesprächen mit den **NPCs** der Spielwelt. Eine Besonderheit ist die Art, auf die die **NPCs** sich in der Welt des Witches ausdrücken: Sie benutzen teils mittelalterlich anmutende Sprache.

Bei *Assassin's Creed – Syndicate* trifft der Spieler, wie bereits erwähnt, auf historische Persönlichkeiten wie Karl Marx. Diese sprechen nicht nur wie zur Zeit der industriellen Revolution, sondern geben auch historische Tatsachen aus dieser Zeit wieder. Zudem kommt es bei *Assassin's Creed* vor, dass der Spieler **Items** findet, zu denen es eine spielbezogene Funktionsbeschreibung gibt. Stellenweise werden dabei auch historische Anmerkungen gemacht. So findet der Spieler bei *Assassin's Creed – Syndicate* z. B. ein Fernglas und kann nun im Menü nicht nur eine genaue Funktionsbeschreibung finden, sondern sich noch über weitere Aspekte wie den Herstellungsort des ersten Fernglases sowie den Erfinder informieren. Neben guter Lesefähigkeit verlangen die Spiele auch ein gutes räumliches Vorstellungsvermögen, um sich in der großen Welt zurechtzufinden. Zwar gibt es eine Karte, bei *The Witcher III* sind jedoch etwa die teils recht komplexen unterirdischen Gänge nicht darauf verzeichnet. Auch Rätsel, wie sie in der Spielwelt sowie in **Quests** vorkommen, verlangen das Mitdenken des Spielers, damit dieser eine Lösung findet. Dies bedeutet auch das Aufrechterhalten einer gewissen Konzentration. Letztere wird ebenfalls benötigt, um der Geschichte zu folgen.

Soziale Lerneffekte

Durch das kontinuierliche Ausprobieren von verschiedenen gelernten Fähigkeiten und das Ausspielen von Tabus wird das Lernen entgrenzt, da die Handlungen des Spielers im realen Leben keine Konsequenzen haben. So hat der Spieler bei *The Witcher III* stellenweise die Wahl, Verwundeten und Verfolgten zu helfen oder sie zurückzulassen. Da wir uns ausschließ

lich auf Einzelspieler-Spiele konzentriert haben, können wir keine genauen Aussagen darüber machen, wie sich soziale Kompetenzen in den vorgestellten Spielen entwickeln. Daher fällt dieser Abschnitt vergleichsweise klein aus.^{@#}

[@] Die Vorstellung, dass man in Games nur im **Multiplayer**-Modus – also im Kontakt mit anderen realen Mitspielern – soziale Kompetenzen erwerben kann, halte ich für zu eng. In der Interaktion mit Spielcharakteren werden schließlich auch kommunikative Fähigkeiten abverlangt – zumindest aus den zumeist textlich vorgeschlagenen Beitragsoptionen, die situativ passende zu wählen, um das eigene Gesprächsziel (eine Auskunft oder eine Gefälligkeit) zu erreichen. Inzwischen sind solche Interaktionen mit Spielcharakteren nicht nur sprachlich differenzierter und anforderungsreicher geworden, sondern auch folgenreicher: Wie man mit bestimmten Personen umgeht, kann erheblichen und nicht mehr korrigierbaren Einfluss auf die weitere Spielgeschichte und das letztliche Handlungsende haben. Das lehrt und trainiert durchaus soziale Regeln.



Matthias

[#] **Rollenspiele** wie *The Witcher III – Wild Hunt* spiele ich stets zweimal durch. In der ersten Runde verhalte ich mich sehr hilfsbereit, also wie in der Realität. Daher lehne ich Aufträge wie „Befreie mein Kind aus den Fängen übler Schurken“ grundsätzlich nicht ab. Beim zweiten Durchspielen, verhalte ich mich extrem gegenteilig. Ich lasse Menschen zurück, die meine Hilfe benötigen. Dabei ist es interessant zu sehen, wie der Verlauf des Spiels sich verändert, wenn ich völlig andere Entscheidungen treffe.



Affektive Lerneffekte

Darüber hinaus wird die Motivation durch ein direktes Feedback gesteigert, z. B. durch einen **Levelaufstieg** oder das Freischalten neuer Gebiete.[@] Durch das Scheitern bei verschiedenen Aufgaben wird die Motivation für neue Herangehensweisen gesteigert. Ein Beispiel dafür wäre bei *The Witcher* oder *Assassin's Creed* ein schwieriges Rätsel, welches man nicht auf Anhieb lösen kann. Weiterhin sind **Quests**, **Dungeons** und dazugehörige **Endgegner** ein gutes Beispiel für eine Herausforderung, für die der Spieler sich immer wieder neue Strategien überlegen muss und am Ende mit neuen sowie besseren **Items** belohnt wird. Durch die anhaltende Motivation im Laufe des Spiels wird zudem die Konzentrationsfähigkeit aufrechterhalten. Der Spieler kann sich dort frei entfalten und seiner Fantasie hingeben, da es keine Tabus oder starken Einschränkungen gibt.

[@] Hierdurch wird vor allem auch vom Spieler verlangt, außerhalb der Box zu denken und sich stets für andere Lösungswege bereitzuhalten.



Kevin

Ökonomische Lerneffekte

Wie bereits erwähnt, betritt der Spieler in **Rollenspielen** verschiedene Dörfer und Städte, in denen sich meistens Händler befinden. Dort kann der Spieler durch den Kauf von **Items** (Rüstungen, Waffen und Lebensmittel) seinen Charakter verbessern bzw. durch den Kauf von

Lebensmitteln heilen. Bei älteren **Rollenspielen** wie z. B. *Secret of Mana* verläuft das ökonomische Handeln sehr oberflächlich, dort verfügt ein Händler über unendlich viele dieser **Items** und kann auch die vom Spieler nicht mehr benötigten Gegenstände uneingeschränkt ankaufen.¹¹

Sollte der Spieler sich dazu entscheiden, ein **Item** zu verkaufen, erhält er dort stets einen niedrigeren Preis als beim Einkauf. Zudem ist in *Secret of Mana* ausschließlich der Spieler in seinem Konsum eingeschränkt, da er nur so viele Waren kaufen kann, bis er kein Geld mehr hat oder die freien Plätze in seinem **Inventar** ausgeschöpft sind. Auch auf die Preisgestaltung hat der Spieler keinen Einfluss, der Händler kauft und verkauft die **Items** zu einem bestimmten Preis, welchen der Spieler akzeptieren muss.

In *The Witcher III – Wild Hunt* hingegen ist das ökonomische System schon etwas ausgereifter. Es besteht für beide Seiten die Möglichkeit, um Preise zu feilschen. Außerdem unterliegt hier nicht nur der Spieler Konsumeinschränkungen, sondern auch die jeweiligen Händler verfügen über ein unterschiedlich hohes Kapital, mit welchem sie von Geralt die **Items** kaufen können.

Das ökonomische System in *Assassin's Creed* ist hingegen etwas einfacher gehalten: Die meisten Waren müssen nur einmalig gekauft werden. Nur wenige Gegenstände wie Rauchbomben

@ In **Multiplayerrollenspielen**, die über das Internet gespielt werden, gibt es oft eine komplette Wirtschaft mit wechselnden Preisen je nach Angebot/Bedarf.

und Pfeile werden verbraucht und müssen nachgekauft werden. Ein Verkauf eigener Gegenstände an Händler ist nicht möglich.*

Kevin

Fazit

- Wie aus dem vorliegenden Text deutlich wird, ist die Welt der **Rollenspiele** vielfältig und blickt mittlerweile auf eine lange Historie zurück. **Rollenspiele** haben sich zunächst von einem rundenbasierten zu einem **Hack&Slay**-Spielsystem fortentwickelt, wodurch die Nähe zum Genre des **Action-Adventures** immer weiter aufgebrochen wurde.
- Auch die Storys sind immer komplexer geworden. Während die Storys in den 1990ern linear waren und aus „Du bist der Held, hier ist dein Schwert und rette die Welt“ bestanden, hat der Spieler heute die Möglichkeit, die Geschichte durch seine Entscheidungen zu verändern. Somit erhöht sich die Motivation, das Spiel mehrfach durchzuspielen, um die verschiedenen Geschichtszweige zu erleben.
- Die Spielumgebungen sind mit der Zeit immer größer und nahtloser geworden.
- **Rollenspiele** setzen verschiedene Kompetenzen voraus, welche durch steigenden Schwierigkeitsgrad und steigende Spielkomplexität immer weiter geschult werden. Dabei sind es vor allem kognitive, soziale, affektive und ökonomische Lerneffekte, die entstehen können.

Quellen

- 1 Crashkurs-Video zum *Pen-and-Paper-Rollenspiel*: www.youtube.com/watch?v=H_zLys-vghXc [letzter Abruf am 19.04.2017]
- 2 Nexus e. V.: *Pen & Paper Rollenspiel – ausführliche Erklärung*. Verfügbar unter: www.nexus-berlin.de/spielart3-1.html [letzter Abruf am 19.04.2017]
- 3 Brown, D. (2014, 07. September). *Rollenspiel – Eine Genre-Chimäre: Rollenspiele im Wandel der Zeit*. Verfügbar unter: www.gamona.de/games/rollenspiel,eine-genre-chimaere-rollenspiele-im-wandel-der-zeit:article,2485532.html [letzter Abruf am 13.06.2017]
- 4 Ein Eindruck von den sich verändernden Kampf-Modi bietet **YouTube**: siehe: www.youtube.com/watch?v=kcadzjkTwc, www.youtube.com/watch?v=A_ISm-EvEQk sowie www.youtube.com/watch?v=NWJIOxlsIaE&list=PLnECGpr5DfBtncplbbRiCOqx_Q9Z5YFEh [letzter Abruf am 11.07.2017]
- 5 Nguyen, T.-K. (2012, 13. März). *Mass Effect 3: Rollenspiel, Story oder Action? Unser kommentiertes Video erklärt euch die Unterschiede*. Verfügbar unter: www.pcgames.de/Mass-Effect-3-Spiel-44073/News/Mass-Effect-3-Rollenspiel-Story-oder-Action-Unser-kommentiertes-Video-erklaert-euch-die-Unterschiede-872746/ [letzter Abruf am 06.05.2017]
- 6 Zur *Genre-Übersicht* der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: www.usk.de/pruef-verfahren/genres/ [letzter Abruf am 06.05.2017]
- 7 Diese Seite errechnet den *Durchschnitt aus Bewertungen mehrerer Quellen*: www.metacritic.com [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 8 Nowak, L. (2013). *„Und trotzdem Sinnvolles gelernt...“ Zum informellen Lernen durch in der Freizeit genutzte Computerspiele – Eine Recherche zum Forschungsstand*. Master-Thesis an der Bergischen Universität Wuppertal. S. 41-51.
- 9 Fritz, J., Lampert, C., Schmidt, J.-H. & Witting, T. (2011). *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielen: Gefordert, gefördert, gefährdet*. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. S. 136-166.
- 10 Blum, B. (2017). Retro Hall of Fame: Final Fantasy. *GamePro Magazin*, 02/2017. S. 94.
- 11 Köppke, D. (2015). *Ökonomische Bildung durch Computerspiele. Sondierung anhand von World of Warcraft*. Forschungspraktikumsbericht an der Bergischen Universität Wuppertal.

Lea-Marie Loncaric, Gina Alina Messar, Janina Baer und Ann-Kathrin Kusebauch

8 | Action-Adventure: Der Weg des Helden ist kein Spaziergang

Das Genre

Das Genre **Action-Adventure** kombiniert Elemente sowohl eines Actionspiels, als auch eines **Adventures**.

Bei einem **Adventure**, was im Deutschen auch gelegentlich als Abenteuerspiel betitelt wird, geht es hauptsächlich um das Erlebnis der erzählten Geschichte, die Erkundung der Welt und das Lösen von Rätseln. Hierbei können die Übergänge zum **Action-Adventure/Rollenspiel** fließend sein. Generell sind **Adventures** fast immer auf Einzelspieler ausgerichtet, ein **Multiplayer**-Modus kommt in diesem Genre eher selten vor. Action hingegen fördert hauptsächlich die Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit des Spielers. Durch eine starke Betonung von **Echtzeit**action, wie beispielsweise zeitbegrenzte Missionen oder dynamische Gestaltung der computergesteuerten und somit nicht-spielbaren Charaktere (zumeist **NPCs** genannt), wird ein Gefühl von **Echtzeit**handlung vermittelt. Ein Beispiel für solch eine dynamische Gestaltung ist etwa, wenn **NPCs** bei Regen zu einem Unterstand laufen oder die Handlungen des Spielers kommentieren.

In Kampfsituationen nehmen die Figuren Schaden in Form von **Trefferpunkten** – übersteigen die **Trefferpunkte** die Lebenspunkte der Figur, wird sie getötet oder zerstört. Oft setzt dies den Einsatz von Waffen für Nah- und Fernkampf voraus, **Jump'n'Run**-Elemente dienen dabei eher als Mittel zum Überwinden von einfachen Hindernissen. So gibt es in vielen Spielen bestimmte Orte, die nur für diejenigen Spieler erreichbar sind, die gewillt sind, über Klippen zu springen und Berge oder Wälle hinauf- oder hinabzuklettern.[®] Diese Einheiten sind in diesem Genre jedoch eher einfach gehalten und dienen mehr dazu, die Spielwelt und den Spielverlauf abwechslungsreicher zu gestalten als wenn es nur um das Bekämpfen von Monstern ginge. So besteht beispielsweise ein sogenannter **Tempel** in den Spielen aus dem Franchise *The Legend of Zelda* (oft auch als Kurzform *Zelda* genannt) aus einer Mischung aus Kämpfen gegen Monster, aber auch aus Kletter-, Renn- und Springpartien, um an Gegenstände zu gelangen oder neue Räume zu erschließen.[®] In *Castlevania* hingegen sind die Geheimnisse offen auf die Gebiete verteilt, und es liegt am Spieler, durch Klettern,

@ Manch einer macht aus dem Klettern und Besteigen unmöglicher Berge und Passagen ein eigenes Spiel: Welche Schauplätze können (mit Tricks) erreicht werden, ohne dass es von den Entwicklern beabsichtigt worden ist? So wurde das **Rollenspiel** *The Elder Scrolls V: Skyrim* u. a. dafür berühmt, dass die Spielfigur mithilfe eines Pferds und dessen unrealistisch unbegrenzten Bewegungsmöglichkeiten ohne Probleme auch auf die steilsten Berge klettern konnte.

Natalia

@ *The Legend of Zelda* zeichnet sich vor allem auch durch die vielen Rätsel in den jeweiligen Tempeln aus. Oftmals wird das Lösen dieser Rätsel erst durch das Einsammeln neuer Ausrüstungsgegenstände in den Tempeln selbst möglich. Ein Tempel ist übrigens ein in sich geschlossener Spielabschnitt mit einem meist sehr großen Monster am Ende.

Kevin

Rennen und Springen an die teilweise sehr entlegenen Orte zu gelangen, wobei oft auch ein Ort mehrmals besucht werden muss, wenn dem Spieler weitere Fähigkeiten zur Verfügung stehen.

Eine Kombination der Elemente kann mit verschiedenen Gewichtungen auf Action und **Adventure** eine große Bandbreite an verschiedenen Spielerlebnissen bieten; so ist es möglich, dass ein Spiel den Schwerpunkt auf dynamische **Echtzeit-Kämpfe** und weniger auf Rätsel-Einheiten legt oder andersherum. Im letzteren Fall können die Kampfeinheiten reduziert sein

@ Ein schönes Beispiel hierfür sind z. B. die Spiele der *Dark Souls* Reihe.

oder die Kämpfe an sich als eine Art Rätsel behandelt werden und bedingen einer spezifischen Strategie oder fester Handlungsabläufe, um sie zu bewältigen.®

Kevin

Es ist aufgrund dieser flexiblen Balance von Action- und **Adventure**-Elementen umso schwieriger, eine klare Definition dieses Genres herauszustellen.® Daher werden im Folgenden drei Spiele des Genres vorgestellt, welche sowohl in ihrer grafischen Ausstattung als auch in ihren Erzählungssträngen und Kampfsystemen unterschiedliche Prioritäten setzen: *The Legend of Zelda*, *The Last of Us* und *Castlevania – Lords of Shadow 2*.

Im [Kapitel Rollenspiele](#) wurde diese Problematik schon detaillierter aufgegriffen (vgl. Seite 79).

Diese Stilentscheidung schlägt sich besonders im Bereich der Kampf-Rätsel-Gewichtung nieder: Während die Spielevertreter des *Zelda*-Franchise in jedem Spiel mit neuen herausfordernden Rätseln aufwarten, deren Lösung maßgeblich für das weitere Vorankommen in der Geschichte ist, liegt bei *The Last of Us* der Fokus auf dem taktischen Vorgehen in einzelnen Spielsituationen. So ist es zum einen möglich die Gegner durch offensivere Angriffe oder Schleichangriffe auszuschalten, zum anderen kann das lautlose Umgehen Einzelner wichtige Munition sparen. Im Fall von *Castlevania – Lords of Shadow 2* jedoch gehört es zum Spielerlebnis dazu, sich der Herausforderung der schweren Kämpfe zu stellen und bei Misserfolg an der eigenen Strategie zu feilen. In *Zelda* gelten Kämpfe stattdessen mehr als beiläufig und können unter Umständen auch mit Rätseln verbunden sein.® In *The Last of Us* sind kleinere Rätsleinheiten vielmehr davon geprägt, die richtige Taktik innerhalb unterschiedlichster

@ **Bosskämpfe** sind ein essenzieller Teil der Spieleserie. Sie stellen eine große Herausforderung dar, da sie sowohl ein Rätsel als auch eine Geschicklichkeitsprobe für den Spieler sind.

Konfliktsituationen zu wählen und mit den möglichen Konsequenzen einer Fehlentscheidung zu leben. Bei *Castlevania – Lords of Shadow 2* hingegen sind beide Elemente ausgeglichen – Manche End-Gegner stellen eine ähnliche Rätsel-Herausforderung dar wie in einem *Zelda*-Spiel, sie können aber auch aus Ausweichmanövern und Schleichaktionen bestehen.

Kevin

Die zu erkundende Geschichte aller hier vorgestellten Spiele wird sich im weiteren Verlauf noch als weitaus tiefgängiger erweisen, als es der erste Anschein vermuten lässt, sodass die maßgeblichen Unterschiede der Spiele vielmehr auf der individuellen Gewichtung der Action- und **Adventure**-Elemente basieren als auf der Wertung über die „Tiefe“ der Storyline. Alle Arten des **Action-Adventures** bieten verschiedene Herausforderungen und fördern demnach auch verschiedene motorische und kognitive Bereiche, wobei Übereinstimmungen auch in jedem Bereich möglich sind.

The Legend of Zelda

Steckbrief	
Serienteile	19 offizielle Hauptteile und diverse Ableger und Varianten, die hier keine Erwähnung finden
Erscheinungsjahr der Spiele	1986 bis 2017 in regelmäßigen Abständen
Hersteller/Studio der vorgestellten Spielereihe	Nintendo EAD, Capcom/Flagship, Vanpool, Grezzo
Publisher der vorgestellten Spielereihe	Nintendo
Angeboten für ...	Philips CD-i, Game & Watch, Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance, Nintendo Entertainment System, Super Nintendo Entertainment System, Nintendo 64, Nintendo GameCube, Nintendo DS, Nintendo 3DS, Wii, Wii U, Nintendo Switch ¹
Genre	Action-Adventure
Spielmodus	Offline-Game, Einzelspieler, Third-Person-Perspektive
Kampfmodus	Echtzeit
Art der Spielwelt	Linear, Open World (<i>Breath of the Wild</i> , 2017)
Thema der Spielwelt	Mittelalter, Fantasy
Spieldauer	40 bis 60 Stunden (Hauptquest) [#]
Speichern des Fortschritts	Checkpoint -System, Speicherorte
Steuerung	Konsolen abhängig
Altersfreigabe	Spielabhängig: USK 0 oder 6 Jahren
Verkaufte Exemplare/registrierte Nutzer	82,24 Millionen
Gesamtbewertung	Zum Titel <i>Ocarina of Time</i> (3DS): Note 1,26 (Computerbild) ² Zum Titel <i>Breath of the Wild</i> (Nintendo Switch): Note 1,20 (Computerbild) ³
Preis	In Abhängigkeit vom Spieltitel zwischen 10,- € und 70,- €
Spezialität	Hoher Bekanntheitsgrad
Website	www.nintendo.de/

Ein Game Boy-Spiel von *Zelda* wie etwa *Link's Awakening* kann mit ungefähr 20 Spielstunden aufwarten, da haben die Spiele der neueren **Konsolen** wie etwa *Twilight Princess* oder *Breath of the Wild* mit Spielzeiten von 40 bis sogar 50 Spielstunden alleine für die Haupthandlung deutlich mehr zu bieten.



Insgesamt gibt es 19 Exemplare der Hauptreihe *The Legend of Zelda*. Da die meisten *Zelda*-Spiele sehr ähnlich gehalten sind, versuche ich das Spiel in Hinblick auf alle *Zelda*-Teile bis 2017 zu beschreiben.

Das größtenteils auf **Adventure**-Elementen aufgebaute Videospiel *The Legend of Zelda* schickt Dich auf eine abenteuerliche Reise, wo Rätsel, Kämpfe und eine spannende Geschichte auf Dich warten. Du als Protagonist, auch Link genannt, begibst Dich auf dieses Abenteuer. Die Grundhandlung jedes *Zelda*-Spiels baut auf folgender Geschichte auf: Zelda, die Prinzessin des Königreichs Hyrule, wird von der dunklen Macht des Dämons Ganon gefangen gehalten. Ganon ist in seiner menschlichen Form auch als Ganondorf bekannt.

Die Handlung dreht sich zudem meist um das Triforce, ein göttliches Artefakt mit unendlicher Macht. Das Triforce (Abb. 8.1) besteht aus drei goldenen, gleichseitigen Dreiecken. Einzeln verkörpern sie die drei Elemente Mut (Link), Weisheit (Zelda) und Kraft (Ganon). Diese werden den drei genannten Charakteren als Persönlichkeit und Leitmotiv zugeordnet.

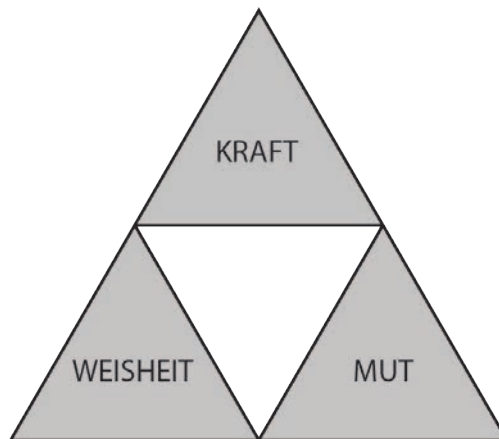


Abb. 8.1: Schematische Darstellung des Triforces

Das Spiel besitzt auch eine eigene Schrift, diese nennt man Hylianische Schrift[#]. Man muss die Schrift nicht erlernen und sie ist somit für das Spielgeschehen nicht notwendig. Dennoch findet man sie auf allen Schildern, was sie zu einem kleinen Gimmick des Spiels macht. Die Schrift wird nicht im Spiel beigebracht, man muss sie sich daher entweder im Internet oder selbst aus dem Spiel erschließen.

[#] Dies sind die offiziellen Schriftzeichen, wie sie in vielen *Zelda*-Spielen auf Schildern gefunden werden können. Ihre Bedeutung kann von Spiel zu Spiel variieren. So lautet z.B. eine Übersetzung: Na Mo Mu Nu Su Ne No Ha Tsu Hi Fu He Ri Ra Te To Sa Se Ni So Chi Me Shi Mi Ta Ma. (Dies ist aber je nach *Zelda*-Spiel anders.)



Das Königreich Hyrule beherbergt insgesamt 25 Völker. Die Hauptvölker sind:

- Die Hylianer – sie sind das menschliche Volk Hyrules.
- Die Goronen – sie leben am Vulkan, da Lava für sie keine Gefahr darstellt.
- Die Zoras – das amphibische Unterwasservolk, sie können jedoch auch an Land gehen.
- Die Shiekah – sogenannte Ninjas, welche als Leibgarde der Königsfamilie dienen.
- Die Gerudos – das Wüstenvolk, welches nur aus Frauen besteht. Sie sind meist Banditinnen. Lediglich Ganondorf wurde als der einzige männliche Gerudo des Volks geboren.
- Feen – diese können Dich wiederbeleben. Die großen Feen, die an Feenquellen auffindbar sind, schenken Dir neue Fähigkeiten.⁴

Bei Deinem Abenteuer hilft Dir Dein Begleiter® und gibt Dir Tipps, wenn Du mal nicht weiterweißt. Der Begleiter ist je nach Spiel unterschiedlich. In *Ocarina of Time*, dem 5. Teil aus dem Jahr 1998, ist es eine kleine blaue Fee namens Navie. Bei *Twilight Princess*, dem 13. Teil aus dem Jahr 2006, ist es ein Schattenwesen namens Midna.

@ Begleitpersonen erfüllen auch oft den Zweck, gerade in den Phasen, in denen kaum **NPCs** mit dem Hauptcharakter reden, eine gewisse Lebendigkeit beizubehalten.

Zusätzlich zu dem Begleiter benötigst Du auch Ausrüstungsgegenstände wie z. B. Bomben, Enterhaken oder auch einen Bumerang. Viele dieser **Items** sind erweiterbar und können mehrfach aufgewertet werden, sodass sie mehr Schaden verursachen oder Schaden besser abwehren. Im Fall der Munitionsbeutel bedeutet eine Aufwertung, mehr Pfeile oder Bomben tragen zu können. Eine Besonderheit, die *Skyward Sword* mit sich bringt, ist das Aufrüsten von Schilden oder spezieller Ausrüstung, wie z. B. dem Holzbogen. Dieser kann mithilfe von gesammelten Schätzen, durch mehrfaches Upgraden, zum Heiligen Bogen aufgewertet werden und bekommt dadurch zusätzliche Boni auf Stärke und Weite des Bogenschusses. Diese spezielle Form des Upgrades lässt sich in anderen Spielen der Spielereihe nicht wiederfinden. Dort ist es lediglich möglich die Tasche und den Köcher zu erweitern, um weiteren Gegenständen oder Pfeilen Platz zu bieten. Um die Gegenstände ausrüsten zu können, muss man erst das Menü aufrufen. Dabei wird das Geschehen im Spiel pausiert. Somit ist das Auswahl-Menü wie ein Pause-Knopf. Gespeichert wird ebenfalls im Menü, wo auch alle anderen Einstellungen des Spieles, wie z. B. die Soundeinstellung, verändert werden. Ebenso ist das Menü auch gleichzeitig das **Inventar**. Die Gegenstände, die sich dort mit der Zeit ansammeln, sind nicht nur im Kampf, sondern auch zum Lösen vieler Rätsel einsetzbar und eröffnen Dir neue Wege zu unentdeckten Orten.

D4wn

Die **Dungeons**, in sich geschlossene Komplexe, in denen Link Rätsel lösen, wichtige Gegenstände finden und schließlich den **Endboss**, einen besonders starken Gegner, besiegen muss, sind jedoch meist nicht so einfach wie zunächst gedacht und überraschen mit ihrer Größe und ihrem komplexen Aufbau. Um einen **Dungeon** zu bestehen, muss man die entsprechende Waffe finden und schließlich den **Boss** besiegen. Die ebenfalls dort zu findenden kleinen Schatztruhen beinhalten oftmals Rubine oder einen kleinen Schlüssel, der weitere Türen innerhalb des **Dungeons** öffnet. Ebenso kann auch eine Karte des **Dungeons** gefunden werden, die den Weg zum **Boss** sowie die Fundorte für ungeöffnete Schatztruhen zeigt.[@]

@ Hierfür wird zusätzlich noch ein Kompass benötigt, den man auch im jeweiligen **Dungeon** finden kann.

Kevin

Karten gibt es in sehr vielen Spielen. Diese sehen aber immer sehr unterschiedlich aus und man muss immer erstmal herausfinden, welche Informationen dort eigentlich dargestellt werden; das ist also so ähnlich wie bei normalen Landkarten. Da muss man ja auch zuerst die Legende verstehen, bevor man weiß, dass blaue Linien Flüsse darstellen sollen.

In den Spielen erhält man auch die Kartenansicht eines **Dungeons**. Symbole dienen zur besseren Orientierung, so zeigt der Schädel die Position des **Endbosses** des **Dungeons** an, während Truhen auf bisher ungeöffnete Schatztruhen hinweisen. Hat der **Dungeon** mehrere Etagen, werden diese auf der linken Seite aufgelistet und können einzeln abgerufen werden.

Jup3

Ist der **Boss** besiegt, geht die Reise weiter. Neue Orte zu erkunden, um andere **Dungeons** betreten zu können und so an Stärke zu gewinnen, hilft Dir das Ziel des Spieles zu erreichen, die Prinzessin zu retten und Ganon zu besiegen. Das Speichern innerhalb eines **Dungeons** am richtigen Punkt ist bei diesem Spiel nicht nötig. Sollte man etwas falsch gemacht haben, kann man den Raum jederzeit wieder verlassen und alles wird zurückgesetzt. Ausgenommen hiervon sind bereits geöffnete Truhen und Türen.[@] Bei fast allen Spielen der *Zelda*-Reihe kann man speichern, wo und wann man will. Nur bei *Majoras Mask*, dem 6. Teil, lässt einen das

@ Und glücklicherweise auch bereits gelöste Rätsel!

Spiel lediglich dort speichern, wo sich Eulen-Statuen befinden. Dieses Feature wurde auch in *Skyward Sword*, dem 16. Teil, in Form von Vogelstatuen eingebaut.

Kevin

Das folgende Bild (Abb. 8.2) zeigt einen Ausschnitt des Spiels *Skyward Sword*. Die Kamera-Ansicht im Spielgeschehen ist zwar verstellbar, bleibt jedoch in der **Third-Person-Perspektive** und befindet sich hinter der Spielfigur. Allerdings wechselt die Ansicht sowohl bei *Ocarina of Time* als auch bei dem Wii-Spiel *Skyward Sword* beim Bogenschießen in die **Ego-Perspektive**, wo der Spieler das sieht, was Link sieht. Bei *The Legend of Zelda: Link's Awakening* (1993) für den Game Boy ist die Sicht eher aus der Vogelperspektive gehalten.[#]

Das liegt vor allen Dingen daran, dass die Grafik des Game Boys nicht so viel hergab wie heutige 3D-Grafik. Zu dieser Zeit gab es lediglich die Seitenansicht wie bei *Super Mario Bros* oder die Vogelperspektive wie bei *Pokémon* als einzige Möglichkeit, eine gewisse Räumlichkeit zu erzeugen. Heute ist das überhaupt kein Problem mehr, da die Technik viel weiter fortgeschritten ist.

In den Spielen kämpft der Hauptcharakter Link immer wieder gegen Gruppen von Gegnern. Dabei sind beispielsweise die Pflanzengegner nicht durch Waffengewalt zu besiegen, sondern bedürfen dem Einsatz eines Werkzeugs; in diesem Fall ist es der Käfer (Abb. 8.2), der die dünnen Stiele der Pflanzen durchschneiden kann. Die Flugbahn wird dabei durch die Neigung der Wii-Fernbedienung durch den Spieler beeinflusst. Präzision und ruhige Hände sind also unerlässlich!



Abb. 8.2: Link (der Hauptcharakter) mit Käfer

Oben links werden normalerweise in jedem Spiel die Herzen angezeigt; diese nennt man Herzcontainer. Wenn diese verblassen, kommt man dem Tod immer näher.[®] Jedoch kann man diese wieder auffüllen. Durch das Zerschlagen von Vasen oder Gras und das Besiegen von Monstern in der Umgebung lassen sich rote Herzen finden, welche beim Einsammeln Deine Lebensleiste wieder auffüllen. Link, der Protagonist, ist der Krieger in der Mitte. Er greift die Monster an. Es gibt viele Arten von Monstern, welche unterschiedliche Angriffsmuster haben und somit mit einer bestimmten Kampffart oder speziellen Waffe bekämpft werden müssen. Im weiteren Spielverlauf erlernst Du, sobald Du die nötige Ausdauer erlangt hast, neue Attacken wie z. B. die Wirbelattacke. Diese ist eine Kreisattacke, bei der Link sich dreht und alle Monster um sich herum trifft. Es sind auch **Combo-Attacken** im Spiel möglich, die Dir vieles erleichtern können. Diese Combo-Attacken werden durch bestimmte Tastenabfolgen aktiviert.[#]

@ Der „Tod“ im Spiel ist nicht von Dauer. Link steht nach einem Game Over am letzten **Checkpoint** wieder auf.

Kevin

Ein Beispiel dafür ist eine Combo-Attacke aus *Twilight Princess*: Der sogenannte *Jump Strike*, oder auch ein Angriff aus dem Sprung. Der *Jump Strike* wird ausgeführt, indem Du den Angreifer zuerst durch Tastendruck anvisierst. Nun hältst Du den A-Knopf gedrückt, bis ein Glänzen auf deinem Schwert erscheint. Anschließend lässt Du den A-Knopf los und die Combo-Attacke wird ausgeführt.

Der Sprungangriff ist allerdings gerade keine Kombination aus unterschiedlichen Angriffen und daher keine *Combo-Attacke*. Eine Combo-Attacke ist eine Abfolge unterschiedlicher Angriffe in meist schneller Abfolge. Link macht diese automatisch bei wiederholtem Drücken der Angriffstaste und kann diese durch das Bewegen des Joysticks auch variieren.

Kevin

Unter Combos werden auch durchaus Handlungen verstanden, bei denen man verschiedene Einzelhandlungen in einer bestimmten Reihenfolge machen muss – meistens unter Zeitdruck.

W00k13

Ebenfalls wichtig zu erwähnen sind die Rubine als Spielwährung. Der grüne Rubin unter der Lebensleiste stellt dar, wie viele Rubine sich zurzeit in Links Besitz befinden. Zusätzlich gibt es Rubine in anderen Farben, die für unterschiedliche Wertungen bzw. Mengen an Rubinen stehen. Die folgenden Beispielwertungen sind aus dem Spiel *Majora's Mask* entnommen. Grüne Rubine stellen den Grundwert im Spiel dar. Ein grüner Rubin entspricht somit einer Werteinheit.

- Ein blauer Rubin entspricht 5 grünen Rubinen.
- Ein roter Rubin entspricht 20 grünen Rubinen.
- Ein violetter Rubin entspricht 50 grünen Rubinen.
- Ein silberner Rubin entspricht 100 grünen Rubinen.
- Ein goldener Rubin entspricht 200 grünen Rubinen.

@ In *Ocarina of Time* muss Link, bevor er sein Heimatdorf Kokiri verlässt, ein Schild im lokalen Laden erwerben, damit er sich vor Gefahren außerhalb des Dorfes schützen kann.

Kevin

Ähnlich wie bei den Herzen sind sie meist im Gras, in Vasen oder auch in Truhen auffindbar. Mit Rubinen ist es möglich, an kleinen Minispielen teilzunehmen, bei denen man etwas gewinnen kann. Auch Käufe in Läden in der Stadt sind möglich, um z. B. seine Pfeile aufzufüllen oder besondere **Items** zu kaufen.®

Die typische Waffe, welche in jedem *Zelda*-Spiel vorhanden ist und verwendet wird, ist das Bannschwert, auch als Masterschwert bekannt. Ebenso typisch ist Links grüne Kleidung.® Das Pferd Epona, welches in einigen der *Zelda*-Spiele vorkommt, kann durch die Okarina oder auch durch das Hyrulia-Gras herbeigerufen werden. Dies hängt jedoch vom jeweiligen Spiel ab. Im neuen *Zelda*-Teil *The Legend of Zelda – Breath of the Wild* für die Wii U und die Nintendo Switch hat Link kein Musikinstrument bei sich. Er kann das Pferd, wenn es in der Nähe ist, nur durch Pfeifen herbeirufen.

Das Design und die Farben von Links Kleidung haben sich im Lauf der Zeit kaum verändert und sind mittlerweile Kult. Es gibt viele begeisterte Fans, die die verschiedenen Kleidervarianten der Spiele als **Cosplay** zur Schau stellen. Erst im neuesten Teil *Breath of the Wild* ist es dem Spieler freigestellt, Link verschiedene Kleidungssets anzulegen. Zuvor gab es zwar auch andere Kleidungsstücke, diese waren aber zumeist nur in den ersten Abschnitten des Spiels zu sehen, ehe Link in seine „Heldenkleidung“ schlüpfte.

In anderen Teilen der Spiele-Reihe wird das jeweilige Instrument des Spielers auch zum Lösen von Rätseln gebraucht.® So offenbaren sich z. B. durch das Wiegenlied von Zelda neue Wege, während das Lied des Sturms das Wetter beeinflusst. Diese Lieder können nur auf dem jeweiligen Instrument gespielt werden und müssen vom Spieler selbst durch das Drücken verschiedener Tasten eingegeben werden. Die speziellen Lieder und ihre Melodie erlernt man im Spielverlauf, wobei man zu Anfang auch öfter die Notenabfolge im Menü nachsehen muss,

@ In *Link's Awakening* spielen Musikinstrumente sogar eine Hauptrolle. Statt Zelda vor Ganon zu retten, muss Link einen Albtraum beenden, indem er acht magische Musikinstrumente findet und spielt.

Kevin

ehe man sie im Laufe des Spiels durch ständige Wiederholung auswendig lernt. Beim neuesten *Zelda, Breath of the Wild* (2017), hat das Wetter sogar Auswirkung auf den Charakter. So kann es auch passieren, dass Link bei Gewitter oder Schnee Leben (Herzen) verliert, sollte er nicht die richtige Kleidung tragen.

Dies ist die Okarina, wie sie in *Zelda*-Spielen vorkommt. Eine Okarina ist ein Blasinstrument aus Holz oder Ton. Gerade in *Zelda* hat auch dieses Instrument einen Kultstatus erlangt. Interessierte *Zelda*-Fans können dieses Instrument als Set mit einem Notenbuch erwerben, sodass sie auch im wirklichen Leben die Musikstücke aus verschiedenen *Zelda*-Spielen spielen lernen können.



Abb. 8.3: Die Okarina[#]

So verschieden die Spiele auch aufgrund der vielen Neuerungen in den neuesten Spielen scheinen, so verbindet sie doch alle ein „Roter Faden“. Tatsächlich hat ein Spieler 2017 in einem Forumsbeitrag diesen Leitfaden der *Zelda*-Spiele, wie er auch von Nintendo bestätigt worden ist, folgendermaßen zusammengefasst: *„Die Spiele handeln über mehrere Zeitepochen hinweg, daher handelt es sich bei Link und Zelda meist um Reinkarnationen ihrer früheren Ichs.“*⁵ Seine Behauptung wird besonders unterstützt durch das offizielle Konzept von unterschiedlichen Zeitlinien innerhalb der verschiedenen Spiele von *Zelda*.⁶

Es gibt im Internet anschauliche Darstellungen, die alle bisherigen Spiele der *Zelda*-Reihe in die verschiedenen Zeitlinien einordnen sowie in eine Reihenfolge bringen, in welcher die verschiedenen Spiele zeitlich verankert werden können.

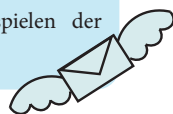


Abb. 8.4: Ausschnitt aus *Breath of the Wild*

Insgesamt gibt es drei Zeitlinien, die grob wie folgt zusammengefasst werden können: In der ersten Zeitlinie geht Link in der Zeit voran und besiegt Ganon. Im Anschluss daran wird er in die zweite Zeitlinie zurückgeschickt, um seine Kindheit zu erleben. In der dritten Zeitlinie begibt sich Link stattdessen in die Vergangenheit und die Zukunft findet ohne ihn statt. Hierbei folgt jedes Spiel den Regeln der drei vorgestellten Zeitlinien.

Jeder Spieler macht eigene Erfahrungen in seiner virtuellen Welt und hat somit einen anderen Einblick in und eine andere Motivation an dem Spiel. Meiner Erfahrung nach fördert dieses Spiel das logische Denken, da viele verschiedene Rätsel im Spiel eingebaut sind. Zum Beispiel musst Du auf einer Eisfläche mit drei Kisten zwei Schalter betätigen, indem du die Kisten auf die Schalter schiebst, was leichter gesagt als getan ist, denn: Die Blöcke rutschen auf dem Eis, bis sie auf ein Hindernis treffen, also musst Du in einer bestimmten Reihenfolge die Blöcke richtig schieben, damit die Tür, durch Aktivierung des Schalters, geöffnet wird.[#] Natürlich kann auch hier das Rätsel jederzeit neu gestartet werden, indem man kurz den Raum verlässt.

Ähnliche Rätsel gibt es auch häufig in den Handheldspielen der *Pokémon*-Serie.



Die Angriffsmuster des Gegners zu erkennen und seinen Schwachpunkt zu finden, ist ein weiterer Aspekt des Spieles, der das logische Denken fördert. Genauigkeit wird z. B. mithilfe des Bogenschießens gefördert, da der Pfeil nicht direkt, sondern im Bogen fliegt – dies hängt aber vom *Zelda*-Spiel ab. Auch die Reaktionsgeschwindigkeit ist gefragt, denn wenn Du nicht rechtzeitig den Knopf drückst, kann z. B. ein Pfeil danebengehen. Die Einschätzung von Zeit spielt auch eine große Rolle, denn wenn Du die Bombe zu spät oder zu früh wirfst, kommst Du im Geschehen nicht weiter oder nimmst sogar Schaden, wenn die Bombe nicht früh genug weggeworfen wird. Motorische Fähigkeiten zu trainieren, ist z. B. in neueren Spielen, im Fall der **Konsole** Wii/Wii U oder der Switch, möglich: Damit Du überhaupt kämpfen kannst, musst Du mit dem bewegungsgesteuerten Joystick schwingen und je nachdem, in welche Richtung Du schwingst, schlägt Link sein Schwert. Das heißt, wenn ein Monster nur von einem horizontalen Schlag getroffen werden kann, muss man auch in diese Richtung schlagen. Blocken[@] wird mit dem Nun-Chuck[#] mit einer ruckartigen Bewegung nach vorne aktiviert. Wenn man ein gutes Timing hat, kann man auf diese Weise auch Angriffe parieren.

Ein Nun-Chuck ist eine Erweiterung für die Wii-Fernbedienung und dient als zusätzlicher Joystick, mit dem die Bewegungen des Charakters gesteuert werden. Vorne befinden sich außerdem noch zwei zusätzliche Tasten, die verschiedene Funktionen haben können.



@ Unter *Blocken* versteht man das Abwehren von Gegnern bzw. von gegnerischen Angriffen. Diese Aktion wird häufig mit einem Schild durchgeführt. Neben dem Angreifen/Attackieren ist dies im Kampf die wichtigste Handlungsoption. Bei manchen Kämpfen kann man erkennen, wann der Gegner zu einem Schlag ausholt und sich dementsprechend gut auf den Angriff und das Blocken vorbereiten. Das Blocken kann dabei als gezielte Strategie angewandt werden, neben dem Ausweichen. Während man beim Ausweichen ständig seine Position verändern muss, ermöglicht das Blocken nämlich das Stehenbleiben an einem Ort. Natürlich kann der Spielcharakter nicht gleichzeitig blocken und angreifen. In manchen Spielen dauert es auch immer eine kurze Zeit, bis man vom Blocken zum Angreifen übergehen kann – nämlich dann, wenn tatsächlich erstmal das Schwert wieder gezückt werden muss.



Je nach Spiel schwankt die reguläre Spieldauer zwischen 20 und 46 Stunden.[#] Natürlich gibt es auch die Möglichkeit das Spiel so schnell wie möglich durchzuspielen (Speedrun), die

Ich selbst habe die *Zelda*-Spiele mehrmals durchgespielt und komme weit über das Vielfache der Spielzeit.

Die Auswahl eines Schwierigkeitsgrades gibt es lediglich bei der Neuauflage des Spiels für den Nintendo 3DS. Ein klassisches *Zelda*-Spiel hat normalerweise nur einen Schwierigkeitsgrad.

Schwierigkeit von *Normal* auf *Hardcore* umzustellen[#], oder alle Herzcontainer bzw. alle Erweiterungen der Lebensleiste zu sammeln. Diese sind jedoch meist sehr gut versteckt, bevorzugt an Orten, wo man sie gar nicht erst vermutet. Werden jedoch vier Teile gefunden, bilden sie einen weiteren Herzcontainer und erweitern so Links Lebensleiste um ein Herz; die Suche lohnt sich also, ist aber keine Pflicht. Jeder kann das Spiel so spielen, wie er oder sie gerne möchte.[#]

Meine Motivation an diesem ausgeschmückten Spielerlebnis ist die fesselnde Geschichte, das Lösen der Rätsel und das Erkunden der neuen Gebiete. Trotz der Tatsache, dass Du an die Story gebunden bist und diese nicht verändern kannst, hast Du eine unglaubliche Handlungsfreiheit im Spiel. Du kannst Deine Zeit mit kleinen Minispielen vertreiben oder auch einfach einen Ausritt mit deinem Pferd tätigen. Somit ist das Spiel *Open World*. Auch wenn die *Auflösung* nicht die höchste ist, weiß das Design trotzdem zu verzaubern. Die computergesteuerten Personen (*NPC*) interagieren mit Dir und schaffen dadurch eine naturalistische Umgebung, in der sich der Spieler wohlfühlt. Der Spieler selbst ist der Retter der Welt, somit bietet seine Mission auch ein Erfolgserlebnis für den Spieler.

Da ich das Spiel durch meinen großen Bruder kennengelernt habe, habe ich es natürlich auch versucht zu spielen und habe mich sofort im Spiel verloren. Ich müsste da ungefähr 4 Jahre alt gewesen sein und das erste Spiel, *Ocarina of Time*, habe ich auf dem Nintendo 64 gespielt. Das Spiel ist für mich eine Geschichte, die sich unendlich weiterführen und neu entdecken lässt, daher spiele ich das Spiel heute immer noch, da es auch ein Teil meiner Kindheit ist. Ich selbst spiele das Spiel auf dem Schwierigkeitsgrad Normal und auch Hardcore durch. Das Spiel hat trotz seines Alters immer noch seinen Reiz; es bringt einen immer wieder zum Staunen. Gerade dieser Reiz ist auch das Fesselnde an der Geschichte: Er hat nie ein Ende.

Somit kann ich jedem die Spiele nur empfehlen, da diese, egal welchen Alters man ist, einen fesseln und begeistern, auch weit über das erste Durchspielen hinaus.

Ich habe auch mehrere Spiele, die ich immer wieder gerne durchspiele und die mich jedes Mal aufs Neue begeistern, weil ich den Verlauf der Geschichte großartig finde oder weil mir einfach die Charaktere so sehr ans Herz gewachsen sind. Darin unterscheiden sich Video- und Computerspiele dann auch nicht von Büchern, Hörspielen oder Filmen.

Das führt bei mir auch dazu, dass ich manchmal bei einem *Point-and-Click-Adventure* anfangs tatsächlich sehr konzentriert die Rätsel löse und bei den nächsten Runden dann primär auf die Dialoge, die Charaktereigenschaften, die Musik, die Geräusche oder etwas Ähnliches achte und das ganze Spiel mehr als eine interaktive Geschichte genieße, bei der ich eigentlich kaum noch nachdenken muss und die Geschichte einfach nochmal miterlebe. Manchmal entdeckt man dabei dann Dinge, die einem beim ersten Durchspielen überhaupt nicht aufgefallen sind, beispielsweise witzige Kommentare von *NPCs* oder aber seltsame Gegenstände, die sich in der Spielumgebung befinden.

The Last of Us

Steckbrief	
Serienteil	Teil 1 (Release Teil 2: frühestens 2018 oder erst 2019) ⁷
Erscheinungsjahr des Spiels	2013
Hersteller/Studio des vorgestellten Spiels	Naughty Dog
Publisher des vorgestellten Spiels	Sony Computer Entertainment
Angeboten für...	PlayStation 3, PlayStation 4
Genre	Action-Adventure, Survival Horror
Spielmodus	Einzel-/ Multiplayer
Kampfmodus	Echtzeit
Art der Spielwelt	Linear, großzügige Level erwecken jedoch Eindruck eines Open World
Spieldauer	Ca. 12-16 Stunden
Speichern des Fortschritts	Automatische Speicherung an Checkpoints, eigenständige Speicherung jederzeit möglich
Steuerung	Gamepad
Altersfreigabe	USK 18 [@]
Verkaufte Exemplare/registrierte Nutzer	Ca. 7 Mio. (Stand 2014)
Gesamtbewertung	The Guardian 5/5, The Telegraph 5/5
Preis	PS 3: ca. 49,88 €, PS 4: ca. 36,95 €
Spezialität	Der Pilz im Spiel basiert auf einem echten Pilz.

@ Zur Altersfreigabe: Dieses Spiel ist ab 18, aber ich verstehe nicht warum, da es auch andere Spiele wie beispielsweise *Uncharted* gibt, welche ab 16 sind und meiner Meinung nach genauso brutale Spielszenen liefern.

Gina

In dem Spiel geht es um zwei Überlebende im Jahr 2033; den Texaner Joel und das Mädchen Ellie. Sie ziehen gemeinsam durch das postapokalyptische Amerika, in dem die meisten Menschen bereits mit einem Pilz infiziert sind.

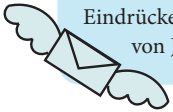
Dieser Pilz ähnelt dem im echten Leben vorkommenden *Ophiocordyceps unilateralis*, welcher Ameisen befällt, in ihnen heranwächst und diese in ihrem Verhalten manipuliert. Im Spiel hingegen dient der Mensch dem *Cordyceps*-Pilz als Wirt.


Die Opfer, die sich im Endstadium der Infektion befinden, suchen sich einen geeigneten Platz zum Sterben, worauf sich der Pilz vom restlichen Kadaver ernährt. Der Pilz im Spiel siedelt sich im Gehirn des Menschen an, dadurch werden diese zu aggressiven Mutanten, deren Körper mit zunehmender Infektion zerfallen.

Der *Cordyceps*-Pilz hat nach 20 Jahren, also zum Zeitpunkt des Spielgeschehens, bereits 60% der Menschheit infiziert. Die verbleibenden Menschen sind in Quarantänazonen gewandert, wo sie vom Militär kontrolliert werden. Das Militär wird allerdings von den Fireflies bekämpft, einer Gruppe, die den gewaltsamen und totalitären Polizeistaat ablehnt.

Joel hat zu Beginn der Apokalypse seine 12-jährige Tochter Sarah verloren. 20 Jahre später trifft er in der Quarantänazone auf die Anführerin der Fireflies, von der er den Auftrag erhält, die 14-jährige Ellie aus der Quarantänazone in das Versteck der Fireflies zu schmuggeln.

Wir hätten gerne Bilder eingebunden, um insbesondere die verschiedenen Stufen des Pilzbefalls zu erläutern und die Ähnlichkeit des *Cordyceps*-Pilzes und des *Ophiocordyceps unilateralis* herauszuarbeiten. Leider hatten wir vom **Publisher** zum Zeitpunkt des Buchdrucks noch keine Rückmeldung, sodass wir nun auf die Screenshots verzichten. Wer sich dennoch ein paar visuelle Eindrücke verschaffen möchte: Auf der Webseite zum Spiel gibt es sowohl Videos als auch Bilder von Joel und Ellie sowie der Spielumgebung.



 Joel und seine langjährige Komplizin Tess, die Joel und Ellie auf ihrer Flucht hilft, finden durch einen Zufall heraus, dass Ellie bereits seit drei Wochen infiziert ist. Dies lässt vermuten, dass sie immun ist. Aufgrund ihrer Immunität soll sie daher zu den Fireflies gebracht werden, denn nur sie können mit Ellies Hilfe ein Heilmittel gegen den Pilz entwickeln. Auf ihrem Weg kommt es jedoch zu Komplikationen und Joels Komplizin opfert sich, um Joel und Ellie die Flucht vor den angreifenden Infizierten zu ermöglichen.

Auf ihrer weiteren Suche nach den Fireflies kommt es erneut zu gefährlichen Auseinandersetzungen mit Infizierten und auch Huntern – einer Gruppe von Überlebenden, die Jagd auf andere Überlebende und auf Vorräte macht, da letztere in den schwierigen Zeiten besonders begehrt sind. Bei einer dieser Auseinandersetzungen wird Joel schwer verletzt und kann nur knapp von Ellie in Sicherheit gebracht werden.



In den darauffolgenden Wintermonaten muss Ellie sich allein auf die Suche nach Vorräten machen. Während sie einen Hirsch jagt, stößt sie auf einen Hunter; die beiden geraten jedoch in einen Hinterhalt und müssen daraufhin gemeinsam gegen Infizierte um ihr Überleben kämpfen. Der Hunter erkennt Ellie jedoch wieder; Sie und Joel hatten die Gruppe des Hunters vor einiger Zeit überfallen und einige seiner Gruppenkameraden dabei getötet. Der Hunter und seine Gruppe wollen daraufhin das Versteck von Joel und Ellie überfallen, doch Ellie versucht sie wegzulocken und wird dabei gefangen genommen. Joel, der mittlerweile durch die Medikamente wieder genesen ist, sucht und befreit Ellie wieder. Im Frühjahr finden sie schließlich die Fireflies in einem alten Krankenhaus. Ellie soll dort operiert werden, um ihrer Immunität auf den Grund zu gehen und ein Heilmittel zu entwickeln. Als Joel erfährt, dass

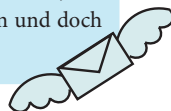


Ellie die OP nicht überleben würde, rettet er sie in letzter Sekunde und die beiden fliehen. Auf ihrer Flucht erschießt Joel die Anführerin der Fireflies. Ellie hat aufgrund ihrer Narkose nichts von der Flucht mitbekommen und fragt Joel im Nachhinein, warum die Fireflies die beiden haben gehen lassen. Joel belügt sie, es gäbe genug immune Infektionsträger und es könne kein Heilmittel entwickelt werden. Das Hauptspiel endet mit der Ankunft in Jacksonville, wo Joels Bruder in einer relativ sicheren Gemeinschaft lebt.



Während der **Kampagne** bzw. der Hauptstory können Briefe, Fotos, Audioaufnahmen und Zeitungsartikel gesammelt werden; sie erzählen eine ausführliche Hintergrundgeschichte. Es gibt auch noch eine Erweiterung zum Spiel mit dem Titel *Left Behind*. Diese Erweiterung erzählt die Vorgeschichte zum Hauptspiel und das Leben Ellies mit ihrer damals besten Freundin zum Zeitpunkt ihrer Infektion sowie die Perspektive des verletzten Joels im Herbst. Beide Erzählstränge werden dabei abwechselnd und in kurzen Episoden erzählt.[#]

Mich motiviert an diesem Spiel besonders die mitreißende Geschichte mit den sehr sympathischen Protagonisten, ihre Interaktion miteinander und ihre Beweggründe. Joel, der sehr väterlich, fürsorglich und beschützend wirkt, ist von außen eher der harte Kerl und von innen doch sehr weich. Und Ellie, die manchmal eine Nervensäge sein kann, wirkt erwachsen und doch kindlich, ist mutig und hat ihr Herz am rechten Fleck.

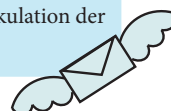


Besonders reizvoll ist die Art und Weise des Spiels: die Grafik und die animierten Bewegungen im Spiel sind so realistisch, dass man manchmal denken könnte, man sei mit dabei. Außerdem ist die Steuerung einfach und ansprechend. Die Kameraperspektive ist im **Third-Person-Modus**, welcher das Geschehen über die linke oder rechte Schulter hinweg zeigt.

Die kurzen Zwischensequenzen, bestehend aus kurzen Videos, die die Story weitererzählen, lassen dem Spieler mehr Informationen zukommen. Die Umsetzung der Spielmacher von Interaktion, Spielfilmsequenzen und Action ist meiner Meinung nach genau die richtige Mischung, um dieses Spiel immer weiterzuspielen.

Dieses Spiel zu spielen, erfährt jeder Spieler auf seine eigene Art und Weise. Generell fördert dieses Spiel das Reaktionsvermögen, die Geschicklichkeit und das logische Denken. Das Reaktionsvermögen wird dadurch verbessert, dass hin und wieder Hunter oder Infizierte hinter einer Hausecke lauern und auch angreifen. Dadurch nötigen sie den Spieler schnell zu reagieren. Die Geschicklichkeit wird beispielsweise durch das Zielen und Schießen mit einer Waffe verbessert[#]. Aber auch logisches Denken wird gefördert, da man sich ganz oft erst eine Taktik überlegen muss, wie man unbemerkt in ein Haus geht oder eine Gruppe von Infizierten lautlos ausschaltet, ohne dass man selber stirbt.

Auch der Einsatz von Wurfgeschossen erfordert besonderes Geschick beim Zielen, da eine Explosion über eine bestimmte Fläche Schaden anrichtet, aber auch gleichzeitig Geräusche verursacht. Eine weiß gezeichnete Kurve im Bild dient dabei als Hilfe bei der Kalkulation der Fluglinie und der Aufprallstelle.



Die Infizierten haben je nach Stadium des Befalls andere Eigenschaften. Diese spiegeln sich sowohl in ihrem äußeren Erscheinungsbild als auch in ihrem Angriffsverhalten bzw. an der Gefährlichkeit eines Angriffs gegen diese Infizierten wider[@]. Das Töten oder Umgehen der Infizierten ist folglich nicht so einfach. Das liegt u.a. daran, dass jedes Stadium, innerhalb der Infektion, eine andere Herausforderung mit sich bringt und demnach unterschiedliche Taktiken notwendig werden. Ein kleiner Überlebenswegweiser für Anfänger des Spieles:

@ Diese Thematik, das Verwandeln von Menschen in aggressive Zombies, wird in ähnlicher Weise auch in diversen Büchern und Filmen aufgegriffen. Allerdings sind es dort meistens einfach Krankheiten, die etwas im Menschen manipulieren oder aber Außerirdische, die die Kontrolle über den Menschen übernehmen.

D4wn

6-48 Stunden nach der Infektion

- Sind gerade erst infiziert
- Bewegen sich nicht vom Fleck – wenn man sie nicht aufscheucht, halten sie ihren Kopf, als hätten sie extreme Kopfschmerzen, und brüllen wie Affen
- Keine sichtbaren Pilzauswüchse an Kopf oder Körper
- Auffallende Aggressivität und Auftreten in Gruppen – bei Sichtkontakt umzingeln sie oft erst ihre Opfer und greifen dann gemeinsam an
- Der einfachste Weg sie auszuschalten, ist durch leises Anschleichen und lautloses Erwürgen
- *Runner* halten einiges im Nahkampf aus, bevor sie zu Boden gehen, wobei ihre Schreie weitere Infizierte aufscheuchen können
- Sie haben ihren Namen daher, dass sie ihrem Opfer hinterherlaufen

Ab 3.-12. Monat nach der Infektion

- Der *Cordyceps*-Pilz hat größere Teile des Kopfes und teilweise auch des Oberkörpers und der Arme befallen, die Infizierten sind aber noch nicht erblindet
- Ihr Kampfverhalten ähnelt *Runnern*, das Äußere ähnelt aber eher *Clickern*
- Meist Einzelgänger, sie lauern gerne ihren Opfern auf – daher auch der Name *Stalker*

Etwa 2-4 Jahre nach der Infektion

- Haben kaum noch menschliche Züge. Sie sind absolut tödlich und beißen sofort, wenn man nah genug an ihnen dran ist und kein Messer dabei hat.
- Bei einem Schleichangriff kann man sie mit einem Messer umbringen[@]
- Im Nahkampf werden stattdessen zwei Messer benötigt. (Diese gelten danach als verbraucht und müssen neu bestellt werden.)
- Man kann mithilfe von Nagelbomben oder Molotowcocktails mehrere von ihnen ausschalten – allerdings kann das Geräusch auch andere Infizierte aufschrecken
- Sie orientieren sich durch Echoortung (daher ihr Name), sie geben dabei ein lautes, knarzendes Klicken und Schreie von sich. Dadurch sind sie für den Spieler gut zu finden und zu hören

@ Aufgrund dieses Spielziels des zielgerichteten, möglichst unauffälligen Ausschaltens der Gegner könnte man *The Last of Us* auch dem Genre **Stealth-Game** zuordnen.

trollord

- Sind langsamer als *Runner* und *Stalker*, weil sie schnell mit ihren Armen in der Luft rumfuchteln
- Die Zähne von *Clickern* sind spitz gewachsen, sie können dadurch leichter zubeißen, dies verringert das Zeitfenster des eigenen Charakters zum Kontern von Angriffen

Etwa 18-20 Jahre nach der Infektion

- Sind die gefährlichsten aller Infizierten
- Der gesamte Körper ist komplett mit dem Pilz „überzogen“. Diese „Panzerung“ schützt hervorragend vor Verletzungen
- Versprühen permanent tödliche Sporen, die zur Infektion führen
- Sind nicht im Nahkampf zu töten. Wenn man ihm zu nah kommt, erhält der Spieler eine Todessequenz
- Schleudern explosive Sporenbomben auf die Gegner, diese setzen beim Aufprall tödliche Sporen frei
- Zu bekämpfen durch Molotow-Cocktails (Feuer) und Nagelbomben®

@ Hier ist es ebenso möglich mit anderen Waffen, wie z. B. der Schrotflinte, und damit gut gesetzten Treffern, den *Bloater* erfolgreich zu besiegen. Dies dauert jedoch um einiges länger.

Alias

Nach dem Tod des Infizierten®

- Wenn das Leben des Infizierten zu Ende geht, ohne dass er rechtzeitig ausgeschaltet wurde, steuert der Pilz den Wirt an einen geeigneten Platz – meistens an Wände oder Türen – dort stirbt dann der Wirt und versetzt über den Tod hinaus die Umgebung mit Pilzsporen
- Der Pilz breitet sich über den Körper aus und ernährt sich vom restlichen Kadaver
- Nach dem Tod von *Runnern* und *Stalkern* entstehen keine Sporenkadaver, da der Pilz sich noch nicht weit genug über den Körper ausgebreitet hat

@ Ich finde es sehr interessant, dass man in diesem Spiel nicht nur Taktik benötigt, um einen Gegner zu erledigen, sondern auch, um eventuellen Problemen aus dem Weg zu gehen, die erst nach dem Tod eines Gegners auftreten würden. Bei den meisten anderen Spielen heißt es ja eigentlich immer nur: Besiege das Monster (oder einen anderen Gegner), damit du alle Sorgen los bist. Das scheint hier aber nicht ganz so zuzutreffen. Neben der Gefahr, dass man mit einem Angriff auf einen Infizierten noch andere Infizierte auf sich aufmerksam macht, muss man auch noch prüfen, in welchem Stadium sich der Gegner befindet und ob man sich diesem Gegner nähern kann, ohne selbst infiziert zu werden. Was aus dieser Auflistung auch ersichtlich wird, ist, dass es eigentlich nicht der Mensch bzw. der Zombie ist, der als Gegner verstanden wird, sondern der Pilz.

D4wn

Castlevania – Lords of Shadow 2

Steckbrief	
Serienteil	26. Teil der <i>Castlevania</i> -Serie, 2. Teil der Trilogie <i>Castlevania: Lords of Shadow</i>
Erscheinungsjahr des Spiels	2014
Ersterscheinungsjahr der Serie	1986 (<i>Castlevania</i>)
Hersteller/Studio des vorgestellten Spiels	MercurySteam, Konami Digital Entertainment
Publisher des vorgestellten Spiels	Konami Digital Entertainment B.V.
Angeboten für ...	PC, PlayStation 3, Xbox 360
Genre	Action-Adventure, Hack&Slay
Spielmodus	Einzelspieler
Kampfmodus	Echtzeit
Art der Spielwelt	Open World
Thema der Spielwelt	Mittelalter, Fantasy
Spieldauer	Ca. 20-30 Stunden
Speichern des Fortschritts	Automatische Speicherung (Speicherpunkte)
Steuerung	Tastatur, Joystick
Altersfreigabe	USK 16
Gesamtbewertung	85% (Gamepro.de) ⁸
Preis	PC: ca. 20,- €, PS3: ca. 15,- €, Xbox 360: ca. 10,- €
Spezialität	Von alten Spielen bekannter hoher Schwierigkeitsgrad, komplexe und spannende Hintergrundgeschichte, Liebe zum Detail, Zeichentrick-Adaption auf Netflix, 7 Einträge im Guinness Buch der Rekorde 2008 (Gamer Edition) für das gesamte Franchise ⁹

Castlevania ist eine Sammlung von **Action-Adventure** Spielen, die sich bereits vor über 30 Jahren einen festen Platz in den Reihen der erfolgreichsten Vertreter ihres Genres erworben und seitdem stets beibehalten haben. Die allgemeine Basis für alle Spiele vom ersten und somit namengebenden Spiel *Castlevania* aus dem Jahr 1986 bis zu dem letzten in 2014 erschienenen *Castlevania: Lords of Shadow 2* ist die überaus komplexe und weit verzweigte Chronik der Familie Belmont. Die Original-Serie der *Castlevania*-Spiele folgte dabei Mitgliedern des Belmont-Clans in den verschiedensten Epochen und Zeitaltern, wobei jeder einzelne mit der Mission betraut war, den verfluchten Namen Belmont durch einen Sieg über den dämonischen Vorfahren reinzuwaschen und zugleich das geplagte Land aus seiner Schreckensherrschaft zu befreien.

Die neueste Auflage der Reihe trägt den Namen *Castlevania: Lords of Shadow* – eine Trilogie, die mit vielen alten Traditionen des Spiels bricht; anstatt der weit verzweigten Mitglieder des Belmont-Clans kontrolliert der Spieler nun Dracula höchstselbst, und das auch noch in einer dreidimensionalen Ansicht anstatt in der *Castlevania*-üblichen zweidimensionalen Seitenansicht.



2010 erschien der erste Teil der Trilogie *Castlevania: Lords of Shadow*, wo der Spieler den Werdegang von Gabriel Belmont, dem erhofften Retter der Menschheit, zu Dracula, dem Schreckensfürsten und Vampirkönig, mitverfolgen kann. Direkt an die Geschehnisse des Endes knüpft anschließend die Handlung des Titels *Castlevania: Lords of Shadow 2* an. Diese zeitlich direkt anschließende Fortsetzung erschien 2014, worin sich der mittlerweile geschwächte und in Vergessenheit geratene Dracula erneut erhebt, um seine Mission als Retter der Menschheit letztendlich zu erfüllen und seinem unsterblichen Leben selbst ein Ende zu setzen. Der dritte Teil namens *Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate* für den Nintendo 3DS hingegen arbeitete erneut mit der althergebrachten Seitenansicht sowie mit der Steuerung eines anderen Angehörigen des Belmont-Clans, doch auch hier finden sich relevante und interessante Informationen über den tragischen Abstieg Gabriels und der Verschwörung, die sich um Gabriels Verwandlung in Dracula und den damit verbundenen Fluch der Belmonts rankt. Die beiden zuletzt erschienenen Teile erreichten dabei bei Weitem nicht den großen Erfolg des ersten Teils der *Lords of Shadow*-Reihe, viele Kritiker bemängelten unter anderem die mangelnde Komplexität der neuesten Spiele⁸, dennoch wurde es als ein generell würdiger, wenn auch nicht bester Teil der *Castlevania*-Reihe aufgenommen.



Letztendlich läuft es bei *Lords of Shadow 2* darauf hinaus, dass Dracula zu dem Zeitpunkt des Spielbeginns bereits seit hunderten von Jahren zurückgezogen in den Ruinen seines einstmals riesigen Schlosses verweilt. Seiner Kräfte größtenteils beraubt, träumt sich Dracula in vergangene Zeiten zurück, und so beginnt für den Spieler das Geschehen mit einer Rückblende an seine letzte Schlacht gegen den christlich orientierten Orden des Lichts, dem er einst selbst angehörte. In der Tat dient diese Rückblende dem Spieler als Einstieg in das Spiel und Einführung in die Steuerung und das Kampfsystem, man erlernt den ersten Umgang mit der Hauptwaffe, der Blutpeitsche, sowie den später im Spiel dazukommenden Sekundärwaffen: dem Leereschwert, das Draculas Lebensenergie bei erfolgreichen Treffern wieder auffüllt und den Chaoskrallen, die schwere Panzerungen von Gegnern zerstören können. Das Element des **Hack&Slay** – der Kampf gegen ganze Gruppen von Gegnern mit verschiedenen Waffen und Techniken – wird also bereits sehr früh in das Spiel eingeführt, denn es gilt, die Invasion zurückzuschlagen und den sogenannten Belagerungsgolem zu zerstören.

Um dies zu bewerkstelligen, muss Dracula jedoch erst einmal diesen mechanischen Koloss hinaufklettern, womit sich das zweite Hauptelement des Spiels enthüllt: Die teilweise halsbrecherischen Kletterpartien, bei denen es besonders nach einem guten Reaktions- und Koordinationsvermögen verlangt, da zuweilen von beinahe allen Seiten Gefahren drohen; der Spieler muss durch flatternde Fledermäuse hervorgehobene Kletterpunkte ausfindig machen, gleichzeitig jedoch auch fliegenden Pfeilen ausweichen oder mit dem richtigen Timing an zusätzlichen Hindernissen wie offenen Stromquellen und Lavagüssen vorbeiklettern.

Hier hätten wir gerne Screenshots eingebunden, aber die deutschen Vertreter des **Publishers** haben uns mitgeteilt, dass eine Freigabe nur über den Hauptsitz im Ausland möglich wäre und voraussichtlich mit einem hohen zeitlichen Aufwand als auch mit Kosten verbunden sein würde. Da beide Aspekte als problematisch für das Gesamtprojekt eingestuft wurden, haben wir uns dazu entschlossen, auf die Einbindung der Bilder zu verzichten. Die Beschreibungen der Spielsituationen und -umgebungen ermöglichen hoffentlich trotzdem einen ersten Eindruck vom Spiel.



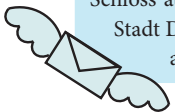
Im Spiel muss sich Dracula beispielsweise vor einem Gegner, der nicht durch Kampf zu besiegen ist, verstecken. Statt zu kämpfen, muss ein Weg gefunden werden, die Gefahrenzone über höher gelegene Kletterpartien zu umgehen.



Quick-Time-Events, wie etwa der Versuch des Golems, Dracula abzuschütteln, können zusätzlich maßgeblich über Erfolg oder Niederlage entscheiden, wobei das Zeitfenster für das Drücken der richtigen Tasten abhängig vom Schwierigkeitsgrad sogar so schmal gesetzt ist, dass man sie als zusätzlichen Stressfaktor zählen kann. Ist diese sogenannte Erinnerung erfolgreich abgeschlossen, endet auch das **Tutorial** und der Spieler beginnt die tatsächliche Handlung – mit einem rapide gealterten und geschwächten Graf Dracula, der sich kaum mehr auf den Beinen halten kann. Bereits wenige Minuten nach seinem Erwachen müssen er und der Spieler feststellen, dass während seiner Abgeschiedenheit eine moderne Stadt auf den Grundfesten seines früheren Schlosses errichtet wurde[#].




[#] So lassen sich in allen Ecken der Stadt noch Reste von Draculas Schloss aufspüren. Beispielsweise entstammt ein Brunnen in der Stadt Draculas altem Schloss, während die restliche Umgebung aus der Moderne entstammt.



So wird er zunächst beinahe von einem Auto erfasst, und der Spieler kann nicht viel mehr tun, als Dracula durch die Gassen zu führen, bis er mit dem ersten tatsächlichen Gegner konfrontiert wird: Einem Dämon aus der Hölle. Geschwächt und langsam, wie Dracula ist, kann der Spieler nur mitansehen, wie sein Charakter, einst so übermächtig, nunmehr wie ein Spielzeug umhergeworfen wird, bis ihn ein Unbekannter in einer seltsamen Rüstung vor der Bestie rettet.

Es stellt sich später heraus, dass Zobek, der Fürst der Toten und ehemaliger Widersacher von Gabriel Belmont, bevor er zu Dracula wurde, seinen Leibwächter zu Draculas Rettung geschickt hatte. Offenbar hatte er die Konfrontation aus *Lords of Shadow* überlebt und in der Zwischenzeit, als Sterblicher getarnt, erheblich an der Errichtung der modernen Stadt auf den Grundfesten von Draculas Schloss mitgewirkt. Nun sei es laut Zobek jedoch so, dass Satan seine Rückkehr auf die Erde plante, um sich an diejenigen zu rächen, die seine Pläne zuvor vereitelt hatten. Daraufhin entschied er sich dazu, Dracula aus seiner Trance zu wecken und



nach einer kurzen, vampirtypischen Mahlzeit auszuschicken, die Söhne und Töchter Satans in der Stadt ausfindig und unschädlich zu machen, bevor sie ihren dämonischen Vater beschwören können.[#] Im Austausch dafür würde er Dracula seinen sehnlichsten Wunsch erfüllen: Endlich zu sterben und (hoffentlich) seine geliebte Ehefrau Marie im Jenseits wiederzusehen. 

Dieses sogenannte „kleine Präsent“ von Zobek hat für große Aufregung unter Spielern gesorgt, da der Spieler dazu gezwungen wird, Dracula zu einer Familie unschuldiger Zivilisten zu steuern und diese zu töten. Dracula zeigt zwar später Reue für seine Tat, aber das hilft nicht unbedingt über die Abscheulichkeit der Szene hinweg. Ich persönlich war durchaus versucht, das Spiel an diesem Punkt zu deinstallieren, ehe ich zu dem Schluss kam, dass es eben doch nur ein Spiel ist. Dennoch sollte man beachten, dass es sich (unter anderem aufgrund dieser Szene) um ein **USK 16** Spiel im „Director's Cut“, also einer unzensurierten Version handelt, wo derartige Kontroversen vorkommen können. Zumindest waren die Entwickler so gnädig, die Szene nach dem Tod der Frau zu beenden. Es wird nicht direkt gezeigt, was mit dem Kind passiert.



Ab diesem Punkt endet die lineare Führung der Handlung, und das Spiel geht in den Modus eines **Open World**-Spiels über. Zwar ist Dracula zu Anfang noch unfähig, die meisten Orte zu erreichen, jedoch steht es dem Spieler frei, die verschiedenen Bereiche nach Belieben zu erkunden. Tatsächlich wird eine solche Entdeckungstour auch redlich durch das Spiel belohnt. So finden sich überall auf den Karten versteckt Kristalle, die es zu sammeln gilt, um die eigenen Energiekapazitäten zu erhöhen. Und die sollten tunlichst erhöht werden, denn das Spiel bietet zu Anfang nur sehr wenig Platz für Lebensenergie oder die Energie, die gebraucht wird, um die Sekundärwaffen (Chaoskrallen und Leereschwert) bei Erhalt nutzen zu können. Ist die Energie verbraucht, muss der Spieler spezielle Statuen aufsuchen, die einen Teil dieser Energien wiederherstellen, oder mithilfe der Primärwaffe, der Blutpeitsche, Gegner so lange auf Distanz halten, bis sie Energiekugeln freisetzen. In diesem Fall ist es zusätzlich zum Kampfgeschehen wichtig, dass die freigesetzten Kugeln durch Tastendruck in den benötigten Energiespeicher (Chaos oder Leere) absorbiert werden. Im Grunde gibt es kaum „einfache“ Kämpfe in diesem Spiel, da der Spieler in **Echtzeit** mit vielen verschiedenen Faktoren rechnen und dementsprechend taktisch vorgehen muss: Hat der Gegner eine Rüstung, die mithilfe der Chaoskrallen zerstört werden muss? Greifen zwei oder mehrere Gegner an? Wo befinden sich welche Gegner und, wenn die Lebensenergie knapp wird, wie und wo erreiche ich mehr Leere-Energie, um mich zu heilen?

Abgesehen von der Hilfe im Kampf dienen die beiden Sekundärwaffen auch zur Lösung von Rätseln. So kann etwa die Leere-Energie Wasserfälle für kurze Zeit gefrieren und zu einer Klettermöglichkeit umwandeln.

Gerade am Anfang des Spiels muss das relativ unerbittliche Kampfsystem mehrmals erprobt werden, um es zu beherrschen, dabei unterstützt jedoch das Spiel auch den Spieler: Jeder besiegte Gegner bringt **Erfahrungspunkte**, die als allgemeine Spielwährung fungieren[#]. Mit ihnen können die zur Verfügung stehenden Waffen aufgewertet und hilfreiche Gegenstände im Laden gekauft werden.

Die **Endgegner** in *Castlevania* beeindrucken meistens durch ihre titanische Größe. So zeigt sich beispielsweise bei näherer Betrachtung, dass die Arme der Medusa deutlich hervorgehobene Schuppen aufweisen, die zu gegebener Zeit erklommen werden müssen, um den verletzlichen Teil des Gegners zu erreichen; mit Gegenwehr ist dabei zu rechnen.




Diese erwerbbaaren und auch per Zufall von den Monstern fallengelassenen Gegenstände bieten in den meisten Fällen Beihilfe im Kampf; so kann eine Sanduhr die Zeit verlangsamen und Heilgetränken dienen als Heiltrank, während ein Dodo-Ei® den Spieler bei Benutzung zu noch nicht gefundenen Geheimnissen führt.

@ Was macht denn ein Dodo-Ei im Dracula-Universum?!

Natalia

Das ist ein kleiner Wink in Richtung der älteren *Castlevania*-Spiele! In älteren Versionen der Spiele musste der Spieler oft gegen Dodo-Vögel kämpfen. In der Welt von *Castlevania* sind sie neben Werwölfen, Harpyien und anderen Monstern treue Diener von Dracula.

Sollte ein Geheimnis trotz allem unerreichbar erscheinen, lohnt es sich in jedem Fall, zu einem späteren Zeitpunkt in der Handlung zurückzukehren. So kann es etwa sein, dass ein Sprung viel zu weit für Dracula ist, ehe er nicht die Schattenflügel und somit die Fähigkeit für einen Doppelsprung erhalten hat. In jedem Abschnitt der Handlung gibt es zur Beschleunigung der Reisen in der Welt von *Castlevania* einen sogenannten Kartenraum, durch welchen sich Dracula jederzeit frei in die verschiedenen Abschnitte der Stadt teleportieren kann.

 Ein weiteres sehr interessantes Feature dieses Spiels ist es, dass sich Dracula in diesem Teil sehr menschlichen Abgründen stellt: So erfuhr er in *Mirror of Fate*, dass er unwissentlich seinen eigenen Sohn getötet hat, worauf er aus Verzweiflung versucht, ihn ebenfalls zu einem Vampir zu machen – was letztendlich tatsächlich funktioniert. Sein Sohn jedoch, ebenfalls ein ehemaliger Hoffnungsträger des Ordens des Lichts, setzt seine Bemühungen gegen seinen Vater auch in seiner neu erlangten Unsterblichkeit fort. Dracula, der bis zu diesem Zeitpunkt nichts von der Fortführung der Blutlinie der Belmonts gewusst hatte, entwickelt daraufhin tiefe Schuldgefühle. Vielmehr noch, seine bisher unbekannten väterlichen Gefühle werden geweckt, und sein zutiefst aufgewühltes Unterbewusstsein ruft weitere Portale zu sogenannten *Erinnerungen* wach, Eingänge in seine bewusste und teilweise auch unbewusste Erinnerung an die Vergangenheit als Dunkler Fürst. Diese Portale führen ihn zurück in die mittelalterliche Zeit, wo seine Burg noch im altbekannten Glanz und Schrecken erstrahlte. Der Spieler hat also nicht nur eine ganze Stadt zu erkunden, sondern zugleich auch das riesige Schloss Draculas.

Doch auch hier ist der Spieler nicht vor Kämpfen gefeit: Dracula muss sich weiteren Gegnern stellen, nämlich eben diesen Kreaturen, welche er jahrhundertlang befehligt hatte. Während Dracula also versucht, die bisher unbekannten und neu erwachten Sehnsüchte und Gefühle in sich durch die Erkundung der Erinnerung zu verstehen, wehrt sich die grausame Vampirnatur in ihm gegen diese Wandlung der Ereignisse in Form seiner eigenen Schergen. Im Grunde ist die *Erinnerung* nichts als eine Reise in sein eigenes Unterbewusstsein.

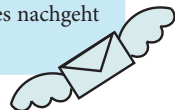
Während Dracula sich durch die Erinnerungen an sein ehemaliges Schloss bewegt, passiert es daher auch immer wieder, dass der Spieler auf ein kleines Kind stößt, welches Dracula





teilweise zu neuen Abschnitten führt und von Zeit zu Zeit scheinbar banale Forderungen stellt. So soll Dracula beispielsweise die Spiegelscherben eines Talismans wiederbeschaffen, die sein Sohn zur Zeit seines Kampfes in *Mirror of Fate* gegen seinen Vater um den Hals getragen hatte, oder Spielfiguren in Form von Gabriel, seiner Frau und anderen Charakteren, die aus dem ersten Teil der Trilogie entstammen, zusammensuchen. All dies ist jedoch nur eine Illusion, die dem sehnlichsten Wunsch Draculas nach einer funktionalen Familie und einer normalen Bindung zu seinem eigenen Sohn eine Form gibt[#], wie sie in der Realität niemals stattgefunden hat. Diese Tatsachen erläutert das Spiel durch vielfältige Texte: So beinhaltet jede aufgesammelte Waffe und jeder Gegenstand eine ausführliche Beschreibung über die Bedeutung dieser für Dracula.[#]

Draculas Sehnsüchte nach einer normalen Familie nehmen in der Erinnerung Gestalt an, sodass der Spieler immer wieder auf die Illusion seines Sohns als Kleinkind stößt. Dracula versucht, die verlorene Zeit mit seinem Erstgeborenen aufzuarbeiten, indem er den Forderungen des imaginären Kindes nachgeht und es beschützt.



Ein Beispiel dafür ist etwa die Beschreibung des Wolfamuletts, mit dessen Hilfe Dracula die Erinnerung an festgelegten Stellen im Spiel betreten kann: „Es gibt nichts Stärkeres als die Liebe eines Vaters für seinen Sohn, und sogar Dracula ist durch seine qualvollen Erinnerungen dazu fähig. Das Amulett ist nichts weiter als die Verkörperung dieser Erinnerungen. Es entsteht durch eine tiefe Emotion, die ihn mit seinem Erstgeborenen verbindet, und wird von der Reue gehärtet, dass er ihm sein verhängnisvolles Schicksal auferlegt hat. Der weiße Wolf ist sein Symbol, seine Konstante zwischen den Welten und seine Führung auf dem Weg von der Gegenwart in die Vergangenheit.“



Manch ein Spiel erzählt seine Geschichte ausschließlich über gefundene Dinge, also immer aufmerksam lesen!



Kevin

Andere Arten von Text können ebenfalls in Form von Schriftrollen in der Stadt gefunden werden, wobei diese vielmehr dazu dienen, die Entstehung der Stadt nach Draculas vermeintlichem Verschwinden zu beschreiben und somit einen tieferen Einblick in die Spielwelt der Gegenwart zu bieten.[#] Weitere Texte, die in Draculas Schloss gefunden werden können, bieten oftmals hilfreiche Informationen über die Monster und ihre Kampfaktiken, was sich besonders bei Kämpfen gegen die weit-
aus härteren **Bossgegner** als sehr wertvoll erweisen kann. Solche Texte werden zumeist von in der Burg gefallenen Rittern des Ordens in Händen gehalten. Sie alle zu finden kann sich dabei als genauso schwierig und mühsam erweisen wie die Suche nach den Kristallen. Zudem befindet sich in jedem Raum mit einem Rätsel auch ein toter Ritter, der sowohl einen kleinen Lösungshinweis bietet, als auch im Austausch für den Verlust von **Erfahrungspunkten** die tatsächliche Lösung für das Rätsel preisgibt, sollte der Spieler absolut nicht weiterkommen.

Hier ist allerdings anzumerken, dass an vielen Stellen Namen genannt werden, die den „alteingesessenen“ *Castlevania*-Fans zwar einen angenehmen Wiedererkennungseffekt bieten, einem Neueinsteiger jedoch nur wenig Informationen liefern, sodass diese Zusatzinformationen nicht unbedingt für das Verständnis der Handlung von Nöten sind.



Ein weiterer Leckerbissen ist zweifelsohne die aufwändige Gestaltung des Spiels.[#] Draculas Schloss etwa ist genau das, was man sich unter der Festung eines Vampirfürsten vorstellt:

Ich persönlich habe allein damit schon viele Stunden verbracht, die Stadt und auch die Erinnerung in allen Ecken und Winkeln zu erkunden und die teilweise äußerst atmosphärischen Bilder einfach nur auf mich einwirken zu lassen. Schon allein die Auswahl der Screenshots für dieses Buch war mir bei der Fülle von Motiven sehr schwer gefallen.

Gigantische Statuen von Drachen und anderen Ungeheuern, Engelsstatuen, Zierbalken, Kronleuchter und unzählige Kerzen, aber auch kleine Details wie hohe Bücherstapel in der Bibliothek, verfallene Opersitze im Theater und umgekippte Sitzbänke in den Fluren.

Die Stadt macht ebenfalls einiges her, man sollte nicht meinen, dass eine moderne Stadt so geschickt in das Gesamtbild eingefügt werden kann, dass es trotzdem noch die düstere, mittelalterliche Atmosphäre von Draculas Schloss beibehält – auch mit riesigen Müllcontainern, Autos und Hydranten auf geteerten Straßen.

Es ist aber auch dieser Liebe zum Detail zuzuschreiben, dass der Titel unter der **USK 16** verkauft wird: So schön die Gebäude anzusehen sind, so schrecklich sind auch die Monster. Viele der Monster sind bereits alte Bekannte des Spiels, wie etwa die Monster aus Draculas Schloss, jedoch verleiht ihnen die aufpolierte Grafik eine schaurige Schönheit, die eine solche Altersfreigabe zusammen mit der gezwungenermaßen eher häufig vorkommenden Darstellung von Gewalt und Blut und dem generell eher hoch angelegten Schwierigkeitsgrad[@] als durchaus gerechtfertigt erscheint.

@ Der Schwierigkeitsgrad hat nichts mit der Altersfreigabe zu tun. Sonst wären so manche Spiele noch nicht mal für Rentner freigegeben.

Kevin

Klaro! *Sudoku Extreme* ist auch ab 0 freigegeben und trotzdem nicht für Babys geeignet. Aber für die Info wären Eltern schon dankbar.

trollord

Rätsel sind in diesem Spiel sehr vielseitig und können unterschiedlich schwer ausfallen; so gibt es die bereits erwähnten und zuweilen sehr abenteuerlichen Kletterpartien über gähnende Abgründe und brodelnde Lava sowie relativ einfach gehaltene Einheiten von **Jump'n'Run** über schwingende Kronleuchter und morsches Gebälk. In manchen Instanzen ist es sogar möglich, als Ratte[@] durch Luftschächte zu krabbeln und Drähte durchzubeißen, um anschließend in menschlicher Form durch Sicherheitstüren hindurchzukommen, oder als Nebelgestalt durch Gitter zu schweben und von Ventilatoren an sonst unerreichbare Orte geweht zu werden.

Tatsächlich gehörte es in vielen alten Mythen dazu, Vampiren sogenannte *Hilfsgeister* zuzuschreiben, mit deren Hilfe sie an ihre Opfer gelangten – Dazu gehörten Fledermäuse und Nebelschwaden, aber auch Wölfe, Ratten und sogar Hundertfüßer. Auch der Graf Dracula aus Bram Stokers Schauerroman befahl viele dieser Wesen.

@ Dass sich Vampire in Fledermäuse verwandeln können, ist ja nichts Neues. Aber in Ratten?

Natalia

Nicht ganz neu: Zumindest seit dem Film *Bram Stoker's Dracula* von 1992.

trollord

Riesige Drachenstatuen bewachen den Eingang zu Draculas Gemächern. Im gesamten Schloss sind unzählige eindrucksvolle Skulpturen und Schnitzereien von Drachen, Engeln, Heiligen und Dämonen zu bewundern. Erkundungstouren sind ausdrücklich erwünscht!



In manchen Teilen verlangt das Spiel aber auch außerordentliches Geschick im Umgang mit der Steuerung, sowohl bei den Kämpfen als auch bei der Erkundung des Gebiets oder der Lösung von Rätseln.[#] Wird ein Rätsel ohne die vom Spiel gegebene Hilfestellung gelöst, winkt sogar eine großzügige Belohnung in Form von einer großen Summe **Erfahrungspunkte**. Sollte man sich jedoch die Lösung vom Ritter geben lassen, erhält der Spieler keine Punkte. Man sollte sich also gut überlegen, ob ein Rätsel wirklich unlösbar scheint, oder ob man es zuvor nur falsch angegangen ist.

Ein gutes Beispiel dafür ist der Punkt, an dem man Dracula durch ein Gartenlabyrinth manövrieren muss, ohne dabei die darin umherpirschende Kreatur auf sich aufmerksam zu machen. Tritt man auf das beinahe überall verteilte Laub, betätigt man einen Schalter oder läuft man der Kreatur direkt vor die Nase, gibt es keinerlei Chance zur Flucht oder Gegenwehr, was für unzählige Neuversuche und beizeiten auch regelrechte Wutausbrüche meinerseits gesorgt hat, da beispielsweise der Schalter betätigt werden musste, um weiterzukommen – eine direkte Konfrontation mit der Kreatur war also beinahe unumgänglich – und es brauchte viel Geschick, sie auf eine falsche Fährte zu locken und auf anderem Wege davonzuschleichen. So und ähnlich läuft es auch bei anderen Rätseln in dem Spiel ab; viele bedürfen mehrerer Neuversuche und zuweilen auch einer gehörigen Portion Glück. Aber diese Tatsache führt natürlich auch zu besonders großen Erfolgserlebnissen, wenn nach etlichen Fehlversuchen endlich das Rätsel gelöst ist.



Ich selbst spiele die Spiele der *Castlevania*-Reihe erst seit relativ kurzer Zeit, jedoch habe ich meiner Mutter seit frühester Kindheit immer gerne beim Spielen zugehört. Generell habe ich erst spät angefangen, selber Spiele solcher Art zu spielen, da ich weder eine **Konsole**, noch einen eigenen PC besaß, sodass ich erst 2003 *Castlevania – Dawn of Sorrow* für den Nintendo DS gespielt habe.

Das wirklich Wunderbare an dieser Spielereihe ist, dass der Einstieg in die Geschichte zu jedem beliebigen Zeitpunkt möglich ist. Es ist absolut nicht nötig, bei der Ersterscheinung anzufangen, jedes Spiel der Reihe ist so aufgebaut, dass der Spieler sich darin nach kurzer Eingewöhnung zurechtfindet, ohne dabei die Fülle an Handlung oder den roten Faden der Geschichte zu verlieren. Insbesondere *Lords of Shadow 2* hat mich trotz einiger Frustmomente von der ersten Sekunde an in seinen Bann gezogen. Die liebevoll gestaltete Spielwelt und ein überraschend menschlich erscheinender Dracula, der zuvor so oft als das ultimative Böse verteuftelt worden war, boten mir ganze 35 Stunden absolutes Spielvergnügen. Die aufwendig gestaltete Umgebung bittet geradezu darum, dass man sie erkundet, und die Kletterpartien haben mich schon so manches Mal wegsehen lassen, wenn sich Dracula nur an ein paar knarrenden und splitternden Gebälkstützen über einen bodenlosen Abgrund hangelt.

Der einzige Kritikpunkt meinerseits läge hierbei allerdings an der Umsetzung von Ladezeiten, wie etwa bei einem Raumwechsel. Zwar wurden viele solcher Zeiten, in denen das Spiel das neue Gebiet aufbaut, mit charmanten kleinen Szenen versehen, wie etwa einer kurzen Dampfdusche in einer Dekontaminationskammer oder ein Zielschuss-Minispiel in einem

Aufzug in Draculas Schloss, dennoch können sich diese sehr schnell wiederholen und daher auch bei längeren Sitzungen sehr eintönig werden.

Eine ideale Sitzung ist für mich persönlich nicht länger als ein bis zwei Stunden, da besonders die Kämpfe auch besonders actiongeladen sind und dem Spieler einiges abverlangen, möchte man siegreich (und vor allen Dingen lebendig) aus ihnen hervorgehen. Vor allen Dingen können die Kämpfe gegen **Endgegner** sehr lange andauern, wie etwa gegen die Söhne und Töchter Satans und die direkten Untergebenen Draculas in der Erinnerung. Teilweise können sich solche **Bosskämpfe** sogar bis zu zwanzig Minuten hinziehen, da diese Kämpfe in verschiedene Phasen eingeteilt sind. Auf diese Weise wird der Spieler einer besonders harten Prüfung unterzogen, bei der er alles bisher Erlernte umsetzen muss. Natürlich lässt sich das Spiel aber auch mit einem kurzen Knopfdruck sofort pausieren, wobei das Spiel in solchen Fällen auch sofort automatisch abgespeichert wird – sofern es nicht mitten in einem Kampf gegen **Endgegner** geschieht, wo das Spiel lediglich pausiert. Diese automatische Speicherung erfolgt auch bei Übergängen in neue Räume und Gebiete, sodass kein strategisches Abspeichern notwendig ist, um in dem Spiel voranzukommen. Es kann theoretisch an jeder beliebigen Stelle das Spiel abgebrochen werden, ohne dass dabei allzu viel Fortschritt verloren geht.[®]

@ Ich selbst bin ja nicht so wirklich der Riesen-Fan von automatischen Speichervorgängen. Ich hab mal den Fehler gemacht, bei einer wilden Verfolgungsjagd in *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* durch einen dieser **Checkpoint** bzw. Speicherpunkte zu rennen – und meine Lebensanzeige war bei nahezu Null und hinter mir war direkt ein Wichtel, der mich im nächsten Moment getroffen hat ...

K14r4

Castlevania – Lords of Shadow 2 bietet Spielern neben einer fesselnd erzählten Geschichte auch die Möglichkeit zum eigenständigen Entdecken und fördert kreatives Denken, besonders wenn es um die oftmals sehr komplexen Wege zu besonders gut versteckten Geheimnissen geht. Taktisches Geschick und eine gute Reaktionsgeschwindigkeit können einiges in Kämpfen erleichtern. Diese stellen sich unweigerlich nach einigen Kämpfen ein, wenn man vorher nicht bereits aufgegeben hat. Doch selbst wenn es einmal so weit kommt, dass der Frust über die Motivation siegt, so lockt schließlich doch die Aussicht auf eine Weiterführung der spannenden Handlung dazu, sich nach kurzer Zeit doch noch einmal davorzusetzen und es noch einmal zu versuchen. Das Spiel fordert eine Menge Spielkompetenz, belohnt aber auch diejenigen, die sich auf die Herausforderung einlassen und lädt zum Erkunden ein. Auch als mittlerweile etwas älteres Spiel ist und bleibt *Castlevania – Lords of Shadow 2* eines meiner absoluten Lieblingsspiele, welches ich immer wieder neu zu erkunden gewillt bin.

Fazit

Alle von uns in diesem Kapitel vorgestellten Spiele zeichnen sich vor allem durch ihre komplexen und mitreißenden Spielverläufe aus, die den Spieler für mehrere Stunden an den Bildschirm fesseln. Gemeinsam mit den Sympathie erzeugenden Hauptcharakteren durchlebt man die emotionsgeladenen Spiele und wischt auch die ein oder andere Träne weg, wenn es wieder einmal heißt: „Das haben sie nicht getan!“, wie etwa der unerwartete Tod eines lieb gewonnenen Nebencharakters oder die Enthüllung einer zuvor nicht vorhersehbaren Wen-

dung der Ereignisse. Es werden jedoch nicht nur die emotionalen Seiten des Spielers angeregt, sondern auch die motorische Geschicklichkeit und das logische Denken herausgefordert und gefördert. Sei es als Joel, der sich geschickt durch die Reihen der Feinde schleicht, um dann im Anschluss die nächste Welle an Feinden taktisch niederzumetzeln, als Link, welcher in dem einen Moment den perfekten Fernangriff mit dem Bogen ausführt und in dem anderen den **Endboss** mit einer gezielten Taktik besiegt, oder als Dracula, der sich mithilfe seiner vampirischen Kräfte durch feindliche Horden schlägt und auch die entlegensten Winkel der Spielwelt erkundet.

In allen Spielen gilt es, sich nicht lediglich mit Gebrüll auf die Feinde zu stürzen, sondern auch genau zu beobachten, eine Taktik auszuarbeiten und gelegentlich auch aussichtslose Kämpfe zu vermeiden. Dies hat sich besonders darin gezeigt, dass in *The Last of Us* jedes Infizierten-Stadium eine eigene Angriffstaktik und Fähigkeiten besitzt, die es zu beachten gilt, wenn man lebend aus der Konfrontation herauskommen will: Kann der Infizierte meinen Charakter sehen? Wenn er blind ist, welche Sinne nutzt er stattdessen (z. B. Echo-Ortung bei den Clickern) und wie trickse ich diese aus? Wie kontere ich einen Angriff, kann ich mit meinen Waffen überhaupt etwas gegen den Gegner ausrichten? Wie schalte ich einen Infizierten möglichst schnell und effektiv aus, bevor andere Infizierte auf Joel aufmerksam werden? Dank der begrenzten Lebenspunkte gilt es allerdings auch, einen Schritt weiter zu denken und taktisch abzuwägen: Wie erreiche ich etwa bei *The Legend of Zelda*, dass der **Endboss** seine verletzliche Schwachstelle preisgibt, ohne dass Link dabei Schaden nimmt? Hat mein Charakter genug Lebenspunkte oder wird er beim nächsten Treffer sterben? Ist der Kampf wirklich unvermeidlich oder bietet das Spiel mir Möglichkeiten, den Gegner abzulenken oder in eine Falle zu locken? Oder im Falle von *Castlevania*: Ist der Kampf aussichtslos oder sollte man die Herausforderung wagen? Wie und wo können Wände, Hindernisse oder sogar riesige Gegnern erklommen werden, ohne dass Dracula durch Umwelteinflüsse wie Lava und lose Kabelenden oder Gegenangriffe Schaden nimmt? Welche Ausweichmöglichkeiten sind gegeben und wie schnell muss man im Fall einer Konfrontation reagieren? Die Einschätzung der eigenen Fähigkeiten ist demnach genauso wichtig wie die Stärke des Gegners zu erkennen und diese Balance zum eigenen Vorteil zu nutzen.

Doch es reicht nicht immer aus, taktischen Weitblick zu besitzen, auch das motorische Geschick verlangt nach stetigem Ausbau. Reaktionsgeschwindigkeit ist eine wertvolle Ressource, insbesondere wenn sie über den Ausgang eines sogenannten **Quick-Time-Events** in *The Last of Us* und auch *Castlevania* entscheidet: Ist der Spieler zu langsam und versäumt es, in einem sehr knapp bemessenen Zeitfenster die auf dem Bildschirm angezeigten Tasten zu drücken, heißt es *Game Over* und das oftmals auch in besonders spektakulären Todesszenen, um dem Spieler das Ausmaß seines Versagens noch zu verdeutlichen. Insbesondere in den Fällen, wo **Checkpoints**, d. h. spezielle, vom Spiel festgelegte Speicherpunkte, sehr weit voneinander entfernt liegen, stellt sich ganz nebenher auch Frustration ein, wenn auch nach dem fünften verlorenen Spiel noch ein Versuch dranhängt wird. In beiden Varianten ist jedoch Ziel des *Game Overs*, den Spieler auf seine Fehler aufmerksam zu machen. Im Fall von *The Last of Us* und *Castlevania* erscheinen beim *Game Over* zusätzliche Tipps für das weitere Vorankommen, wie etwa Hinweise zu den Infizierten oder Dämonen und ihren Verhaltensmustern oder mögliche eigene Herangehensweisen. Der Spieler ist somit gezwungen, mit jedem neuen Ver-


Dies ist vor allen Dingen bei *Castlevania* der Fall, während Spielvertreter der *The Legend of Zelda*-Reihe den Spieler bei einem endgültigen *Game Over* entweder am zuletzt aufgesuchten Speicherort (z. B. in Form von Statuen) oder vor dem zuletzt betretenen Gebäude neu anfangen lassen; je nach Spielfortschritt kann sich diese Mechanik auch als besonders frustrierend erweisen, etwa, wenn das Ende eines besonders verwinkelten Tempels fast erreicht wurde und Link nach dem *Game Over* nun wieder ganz am Anfang des Tempels steht und seinen Weg erneut finden muss. Zumindest bleiben die gelösten Rätsel der Fairness halber auch gelöst und können im Falle eines *Game Overs* auch für einen späteren Versuch gespeichert werden, sollte man nicht mehr in der Stimmung für einen direkten Neuversuch sein.

sich dazuzulernen und die Herausforderungen des Spiels mithilfe der dadurch gewonnenen Spielerfahrung zu bewältigen. Reicht die eigene Einschätzung nicht aus und führt sie zu erneutem Misserfolg, gilt es, die Strategie neu auszulegen und weitere Erfahrungswerte zu erwerben, bis es schließlich zum Erfolg führt.[#]



Dieser Lernprozess kann sich dabei im Verlauf des Spiels beliebig oft wiederholen, bis der Spieler eine ausgereifte Technik entwickelt hat, die sich auf die verschiedenen Herangehensweisen angepasst hat und somit auch das generelle „Um-die-Ecke-Denken“ maßgeblich fördert. So kann das nächste angefangene Spiel schon weniger Schwierigkeiten machen, da es dem Spieler leichter fällt, Verhaltensmuster zu durchschauen und mögliche Folgen des eigenen Handelns bis zu einem gewissen Punkt vorausszusehen.

Wie es sich bei den vorgestellten Spielen zeigt, ist demnach das Genre **Action-Adventure** ein harmonisches Doppel: Während Action-Elemente dem Spieler ein ganzes Repertoire an taktischem und motorischem Feingefühl abverlangen, ist es an den **Adventure**-Elementen, die Handlung voranzubringen, die Charaktere dem Spieler nahezubringen und oftmals auch Moral- und Werteverständnis in einem spielergerechten Rahmen darzustellen.

 So entstehen in Internetforen jeden Tag neue Diskussionen[@] über Joels Entscheidung, das Leben von Ellie über das Überleben der gesamten Menschheit zu stellen, wie etwa auf Levelskip.com, wo ein Blogger anhand von im Spiel gefundenen Informationen auf biologische Herangehensweise zu erklären versucht, dass Ellies Tod keineswegs die Rettung der Menschheit, sondern lediglich den sinnlosen Tod eines unschuldigen Mädchens bedeutet hätte, da die Entscheidung sie zu töten unüberlegt und übereilt war und keine Beweise existierten, dass ihr Tod tatsächlich nutzbare Ergebnisse gegen die Infek-

@ Die Diskussionen in Foren sind sehr häufig unglaublich spannend. Es gibt auch vor Erscheinungstermin von Spielen immer Überlegungen der (zukünftigen) Spieler, was wohl in dem Spiel vorkommen wird, welche Handlungsstränge weitererzählt werden etc.



tion zutage gebracht hätte¹⁰, während Fans auf Reddit.com, einer bekannten Fanseite, auf der die verschiedensten Spiele in Foren diskutiert werden, mehrheitlich an den väterlichen Gefühlen von Joel gegenüber der kleinen Ellie festhalten.^{11#}

Jup3



Fans von *The Legend of Zelda* erhielten im letztlich erschienenen Teil *Breath of the Wild* sogar eine offizielle, im Spiel (in Form von Prinzessin Zeldas Tagebuch) implementierte Antwort auf die viel diskutierte Frage, weshalb Link niemals sprachlich vertont wurde: Die Last der Verantwortung für eine ganze Welt veranlasst ihn dazu, diese Last stumm zu ertragen.



An anderer Stelle vermittelt *Castlevania – Lords of Shadow 2* das Gefühl, dass auch ein Scheusal wie Dracula letztendlich einmal menschlich war und als solches auch Reue und Schuldgefühle entwickeln kann; unabhängig davon, wie verloren diese Menschlichkeit zunächst erscheinen mag.

Ein weiterer Punkt ist, dass bereits bei einer ersten Betrachtung der Spiele an sich auffällt, dass *The Legend of Zelda* weniger auf einen möglichst realistischen als einen eher comichaften grafischen Stil setzt, wobei *The Last of Us* und *Castlevania* viel weiter ins Detail gehen, wenn es um möglichst menschliche (oder unmenschliche) Züge in den verschiedenen Charakteren und Monstern geht. Ein Ansatz zur Erklärung der eher einfachen Gestaltung der *Zelda*-Spiele ist der, dass *The Legend of Zelda* seinen Ursprung in der ersten Handheld-Konsole, dem Game Boy, findet, dessen grafische Darstellung damals nur sehr wenig Spielraum ließ. So waren es zumeist nur wenige Pixel, die einen Charakter darstellen sollten und konnten, der tatsächliche Charme des Spiels lag in der Handlung und den bereits damals sehr anspruchsvollen Rätseln. Doch auch, wenn dieser grafische Engpass längst durch die fortgeschrittene Technik behoben und sogar überholt wurde, hatten die Entwickler von *Zelda* entschieden, diesem eher schlichten Stil treu zu bleiben, was in der mittlerweile gefestigten Fangemeinde auf große Zustimmung stieß.

Was für Außenstehende oberflächlich nach simplem Zeitvertreib aussieht, hat sich in den Texten über drei spezifische Vertreter dieses Spielegenres deutlich anders konturiert. Wer ein **Action-Adventure** spielt, taucht in eine andere Welt ein, er oder sie übernimmt die im Spiel vermittelten Werte und lernt zugleich auch, abweichende Ansichten und Entscheidungen zu verstehen, eine eigene Taktik zu entwickeln und vorausschauend zu handeln; und so manches Mal auch die simple, aber wichtige Lektion, bei Misserfolg nicht direkt aufzugeben, sondern an der eigenen Herangehensweise zu arbeiten, bis sich der ersehnte Erfolg und der Fortschritt in der Handlung einstellt. Die Tatsache, dass in den hier präsentierten Fällen die Rettung der Menschheit oder gleich einer ganzen Welt auf den Schultern des Spielers zu lasten scheint, macht nur einen Teil der Motivation aus; es ist vielmehr die Herausforderung, an einem Spiel zu wachsen und auf Basis der eigenen Fähigkeiten auch die schwersten vom Spiel gesetzten Hürden zu überwinden, bis der Endpunkt des Spiels erreicht ist.

Quellen

- 1 Zur offiziellen *Zelda*-Seite von Nintendo: www.zelda.com/ [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 2 Hengstbach, A. (2011, 17. Juni). *The Legend of Zelda – Ocarina of Time: Ein zeitloses Meisterwerk!* Verfügbar unter: www.computerbild.de/artikel/cbs-Tests-Spiele-The-Legend-of-Zelda-Ocarina-of-Time-3DS-Nintendo-Review-6242485.html [letzter Abruf am 10.07.2017]
- 3 Nickel, T. & Plass-Fleßenkämper, B. (2017, 02. März). *The Legend of Zelda – Breath of the Wild im Test: Der Duft der Freiheit.* Verfügbar unter: www.computerbild.de/artikel/cbs-Test-Switch-The-Legend-of-Zelda-Breath-of-the-Wild-12511581.html [letzter Abruf am 10.07.2017]
- 4 Eine Webseite, welche alle Völker noch einmal darstellt: www.zeldaeurope.de/specials/rassen.php [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 5 *Forumsdiskussion über die Inhalte von Zelda* auf golem.de: forum.golem.de/kommentare/games/zelda-breath-of-the-wild-im-test-ueberweltigend/handlung/107618,4750823,4757668,read.html [letzter Abruf am 10.07.2017]
- 6 Link zur offiziellen Übersicht über die Völker: www.zeldaeurope.de/specials/rassen.php [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 7 *Bericht zur verzögerten Produktion von The Last Of Us II.* Verfügbar unter: www.pcgames.de/The-Last-of-Us-Part-2-Spiel-60085/News/Volle-Produktion-noch-nicht-gestartet-1235097/ [letzter Abruf am 04.10.2017]
- 8 Schmidt, K. (2014, 25. Februar). *Castlevania: Lords of Shadow 2 im Test - Dracula: Tot, aber glücklich.* Verfügbar unter: www.gamepro.de/artikel/castlevania-lords-of-shadow-2-im-test-dracula-tot-aber-gluecklich,3032982.html [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 9 Zum Überblicksartikel auf der Fandom-Webseite (auf Englisch): vampires.wikia.com/wiki/Castlevania [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 10 Krysteena (2016, 22. Juli). *The Last Of Us Ending, Would Ellie's Death Have Helped?* Verfügbar unter: levelskip.com/action-adventure/Last-Of-Us-Ending-Was-Joel-Justified [letzter Abruf am 01.07.2017]
- 11 *Forumsdiskussion über das Ende von The Last Of Us* auf reddit.com: www.reddit.com/r/gaming/comments/5nii2y/the_last_of_us_ending_discussion_spoilers/ [letzter Abruf am 25.09.2017]

Leonard Idelberger, Felix Scheelhaase, Alexander Schmidt, Katharina Cabot und Carolin Herrmann

9 | Shooter: Gewehre, Teamwork und Emotionsausbrüche

Einleitung

Die Kritik an Videospielen und besonders der Umgang von Jugendlichen mit diesem Medium wird in öffentlichen Medien immer wieder verschärft. Besonders betroffen hiervon sind **Shooter**, insbesondere **Ego-Shooter**, die allgemein oft als „Killerspiele“ betitelt und negativ dargestellt werden. Doch wieso werden Jugendliche so sehr von diesen Spielen, die ein hohes Gewaltpotenzial in der Spielmechanik aufweisen, in den Bann gezogen? Was motiviert sie zum Spielen und sind die Effekte, die das Spielen von **Shootern** auf sie hat, tatsächlich negativer Natur?

Auf diese Fragen soll das folgende Kapitel Antwort geben. Thematisch werden die Spiele aufgegriffen, die als **Shooter** bezeichnet und aufgrund des Gewaltpotenzials oftmals besonders negativ dargestellt werden. Es soll versucht werden, die negativen Konnotationen aufzulockern und durch wissenschaftliche Untersuchungen und empirische Forschungsansätze eine differenzierte Debatte zum Thema Gewalt, in Bezug auf **Shooter** hergestellt werden. Darüber hinaus sollen positive Effekte des Spielens fokussiert und an den Beispielen herausgearbeitet werden.

Während die Gesellschaft oft die Gewalt, das Töten und das Aggressionspotenzial wahrnimmt, erleben Gamer ihr Spielen als Training. Dabei werden verschiedene Fähigkeiten benötigt. Als Beispiele können hier sowohl das Reaktionsvermögen als auch die Hand-Augen-Koordination genannt werden. Im Spiel muss jeder Schuss zielgerichtet und präzise sein und die Spieler müssen zeitgleich ihre Charaktere bewegen und positionieren, während sie das gesamte Spielgeschehen im Blick behalten müssen, daher ist eine besonders ausgebaute Hand-Augen-Koordination notwendig.[@] Durch die Schnelle des Spiels müssen Reaktionen unmittelbar aufeinanderfolgen. Diese beiden vorgestellten positiven Aspekte sind auch im alltäglichen Leben wichtig. Beispielsweise erfordert die aktive Teilnahme im Straßenverkehr eine schnelle Reaktion. Das sofortige Reagieren wird vor allem beim Autofahren benötigt. Autofahren verlangt gleichzeitig auch eine gut geschulte Hand-Augen-Koordination, denn wenn beispielsweise Bremslichter eines vorherfahrenden Autos gesehen werden, kann nicht erst überlegt oder über die zu bedienenden Elemente nachgedacht werden, es muss augenblicklich gebremst und geschaltet werden. Daher kann hier eine vorläufige These aufgestellt werden, die beinhaltet, dass die Trainingseffekte des Spielens positive Auswirkungen auf das reale Leben haben. Im weiteren Verlauf dieses Kapitels wird die These überprüft.

@ Was mir in vielen **Shootern** fehlt, ist ein richtiger Handlungsstrang bzw. sind Charaktere, mit denen ich mich identifizieren kann. **Shooter**-Missionen ähneln häufig einem Capture-The-Flag-Spiel, bei dem – in der realen Welt – die eine Mannschaft die Flagge der anderen Mannschaft erobern muss.

D4wn

In den folgenden Passagen werden die Spiele *Rainbow Six Siege* und *Overwatch* ausführlich vorgestellt. Die Spiele wurden einerseits aufgrund ihrer Popularität, andererseits bedingt

durch ihr Lernpotenzial ausgewählt. Hierbei stellt *Rainbow Six Siege* einen klassischen, an der Realität angelehnten **Ego-Shooter** dar, während *Overwatch* sich durch seine comichaft Grafiken und Elemente aus anderen Spieltypen wie **MOBAs**, einer Form von rundenbasierten **Echtzeit-Strategiespielen**, abhebt. Dabei wird neben einer allgemeinen Spielvorstellung die Motivation thematisiert, die Menschen dazu anregt, dieses Spiel zu spielen. Dieser Aspekt wird weitreichend ausdifferenziert, sodass nicht nur spielspezifische Elemente (Layout, Teamplay usw.) sondern auch die **USK**-Debatte, ob und weshalb Spiele ab 18 Jahren freigegeben werden sollten, Einfluss auf die Diskussion über Gewalt in Videospielen und die psychischen Effekte des Spielens nehmen kann.

Was sind Shooter eigentlich?!

Zunächst soll allerdings geklärt werden, welche Charakteristika **Shooter** aufweisen und wie sie sich klassifizieren lassen. Unter **Shooter** sollen an dieser Stelle Spiele gefasst werden, die darauf abzielen, durch taktisches Vorgehen und die Benutzung verschiedener Waffen gegen ein gegnerisches Team zu gewinnen. Die Waffen sind oft an real existierende Gewehre, Pistolen und ähnliche Fernkampfwaffen angelehnt. Des Weiteren besteht die Möglichkeit, weitere militärische Komponenten für den Kampf zu benutzen, wie Bomben oder in manchen Fällen auch Militärfahrzeuge.

Ego-Shooter orientieren sich vor allem an der **Ego-Perspektive**. Beispiele hierfür wären die *Counter Strike*- und *Call of Duty*-Reihe, so wie das im Folgenden vorgestellte *Rainbow Six Siege*. Bei ihnen steht oft Taktik und das Hineinversetzen in eine militärische Operation im Vordergrund. Das Layout der Spiele ist sehr realistisch dargestellt. Das realitätsnahe Aussehen sowie die besonderen taktischen Fähigkeiten, die sowohl gefördert als auch gefordert werden, erhalten Raum in den späteren Ausführungen des Kapitels (vgl. Motivation und Aggression in Videospielen).

Die meisten **Shooter** weisen eine Altersfreigabe von 18 Jahren auf, da explizite Gewaltdarstellungen vorhanden sind. Manche **Shooter** orientieren sich an historischen Begebenheiten oder real existierenden Orten und Einsatzteams und erzeugen somit einen größeren Bezug zur Thematik von Kriegen und taktischem Vorgehen, aber auch Gewalt innerhalb dieser.

Allgemein weisen **Shooter** einen **Einzelspielermodus** oder einen Modus gegen Computergegner, auch PvE (**Player-versus-Environment-Modus**) genannt, auf. Der größte Anreiz für die meisten Spieler besteht aber im **Player-versus-Player-Modus** (PvP), in dem man gegen andere „echte“

@ Das ist DER Grund für Emotionsausbrüche bei Videospielen! Freude über den Sieg, Wut oder Trauer, weil man versagt hat usw.

Spieler bzw. Spielerteams antritt. Der Kampf gegen reale Gegner ist besonders herausfordernd, was die eigene Gruppenzusammenstellung und das eigene taktische Vorgehen angeht – es kommt einem sportlichen Wettkampf ziemlich nahe. @

trollord

Viele Spiele bedienen sich Elementen aus **Shootern**, auch wenn sie üblicherweise anderen Genres zugeordnet werden, sodass z. B. **Rollenspiele** (**RPGs**, siehe auch [Kapitel 7](#)) wie *Mass Effect*, immer wieder Sequenzen aufweisen, in denen der Spieler durch taktisches Vorgehen und

die Auswahl verschiedener **Klassen** mit unterschiedlichen Fähigkeiten Computergegner in einem virtuellen Schlachtfeld zu besiegen versucht.[@]

@ Kämpfen an sich ist auf jeden Fall ein zentrales Element in den meisten Spielen, wobei sich die Kampfformen, die Gegner und die Motive dabei sehr stark von Spiel zu Spiel (oder auch von Genre zu Genre) unterscheiden.

Jup3

Um den zuvor genannten Aspekten gerecht zu werden, ist unser Kapitel folgendermaßen aufgebaut: Zunächst werden die beiden genannten Spiele vorgestellt und ausgiebig erklärt. Nachdem das Ziel sowie die wichtigsten Punkte dieser erläutert wurden, folgt eine ausführliche Darstellung der Motivationsstrategien. Besonderer Fokus liegt jedoch auf den Gewaltdarstellungen und dem daraus unter Umständen resultierenden Gewaltpotenzial der Spiele. Durch die Abwägung und den Vergleich aller diskussionsrelevanten Punkte, soll eine abschließende Bewertung von **Shootern** erfolgen und die Eingangsfragen beantwortet werden.

Tom Clancy's Rainbow Six Siege

Steckbrief	
Serienteil	Der 6. Teil von <i>Tom Clancy's Rainbow Six</i>
Erscheinungsjahr des Spiels	Dezember 2015
Ersterscheinungsjahr der Serie	1998
Hersteller/Studio des vorgestellten Spiels	Ubisoft Redstorm, Ubisoft Montreal
Publisher des vorgestellten Spiels	Ubisoft
Angeboten für ...	PC, PS4, Xbox One
Genre	Tactical Shooter
Spielmodus	Multiplayer
Kampfmodus	Rundenbasiert
Art der Spielwelt	Reale Orte
Thema der Spielwelt	Realität
Spieldauer	Insgesamt ohne Ende, eine Runde 20-45 Minuten
Speichern des Fortschritts	Nach jedem Match
Steuerung	Tastatur, Maus, Konsolen
Altersfreigabe	USK 18
Verkaufte Exemplare/registrierte Nutzer	15 Millionen registrierte Nutzer
Gesamtbewertung	Metascore 79 von 100 (Metacritics)
Preis	Starter-Edition: 12,- € Standard-Edition: 15-30,- €
Spezialität	Basierend auf dem Buch <i>Operation Rainbow</i>
Website	rainbow6.ubisoft.com

Das Spiel *Tom Clancy's Rainbow Six Siege* ist ein sogenannter **Tactical Egshooter**. Es hat eine **USK**-Altersfreigabe von 18 Jahren und ist in der deutschen Version auf Deutsch und Englisch spielbar und für die Plattformen Xbox One, PlayStation 4 und den PC erhältlich.

Zurzeit ist *Rainbow Six Siege* der aktuellste Titel aus der Spielreihe *Rainbow Six*. Die Spielreihe begann 1998 mit dem Spiel *Tom Clancy's Rainbow Six* und der hier vorgestellte Teil basiert auf dem Buch *Operation Rainbow* von Tom Clancy. Laut Schätzungen gibt es seit Erscheinen des Spieles die meisten Spieler auf der PlayStation 4¹. In der ersten Woche wurde das Spiel mehr als 745.000 Mal verkauft. Laut Geschäftsbericht von Ubisoft gibt es heute ungefähr 15 Millionen registrierte Spieler².

Spielaufbau

Es gibt vier verschiedene Spielmodi, zu denen zählen drei unterschiedliche **Multiplayer**-Modi und ein **Einzelspielermodus**. Letzterer wird keine Erwähnung finden, da der Fokus auf den **Multiplayer**-Modi liegen soll. Diese gliedern sich in zwei **Player-versus-Player** (PvP)-Modi und einen **Player-versus-Environment** (PvE)-Modus. Die beiden PvP-Modi sind als *Casual* und *Ranked* bekannt, dabei ist der zweite als kompetitivere Variante angelegt. Im **Multiplayer**-Bereich gibt es die Aufgaben *Bombe*, *Bereich Sichern* und *Geisel*, die sowohl in *Casual* als auch in *Ranked* gespielt werden können. Jeder Kampf unterscheidet sich inhaltlich je nach *Operator*, einer Art **Klasse**, die man als Grundcharakter der eigenen Spielfigur bzw. des eigenen Teams wählen kann, je nach Karte oder Spieltyp. Jedes Spielprinzip kann man auf jeder Karte spielen. Das individuelle Handeln wird durch die große Auswahl an Operatoren und die unterschiedlichen Spielsituationen verstärkt. Die Karten und Operatoren sind an reale Orte und Sondereinsatzkommandos angelehnt.

Im Folgenden wird das Spielprinzip erklärt. Darüber hinaus wird begründet, warum ausgerechnet dieses Spiel gewählt wurde.

Rainbow Six Siege wird vorgestellt, weil es sich von anderen großen **Shootern** wie *Call of Duty* oder *Counter Strike* abhebt. Das besondere an *Rainbow Six Siege* ist, dass es sehr viel taktischer ist als andere Spiele. Es hebt sich von den anderen aufgrund seiner hohen Vielfalt und seiner Nähe zur Realität ab. Alle Karten, auf denen gespielt werden kann, gibt es im realen Leben, wie z. B. die Karte *Kanal*, welche an ein Hamburger Industriegebiet angelehnt ist.

Diese reale Vorstellung wird nochmal verstärkt, indem man einen Operator auswählen kann, der von einer real existierenden Spezialeinheit stammt. Alle spielbaren Operatoren gehören zu einer realen Spezialeinheit wie dem Deutschen GSG9. *Rainbow Six Siege* hebt sich durch solch kleine Details von der Masse ab.

Eine weitere Besonderheit dieses Spiels ist, dass man hier nicht nur die Möglichkeit hat, direkt getötet, sondern auch „nur“ schwer verletzt zu werden. Bei einer Verletzung gibt es die Chance, an einen sicheren Ort zu kriechen. Dort kann die Wunde festgehalten werden, sodass das Verbluten hinausgezögert wird. Die anderen Teammitglieder haben die Möglichkeit, dem Verletzten hierbei zu helfen, anschließend bekommt er wieder 50 Lebenspunkte. Das Maximum an Lebenspunkten sind 100 Punkte. Eine weitere realitätsnahe Funktion ist

das *friendly fire*. Das bedeutet, dass man seine eigenen Mitspieler ebenfalls abschießen kann. Entsprechend muss man in diesem Spiel besonders aufpassen, auf wen man schießt, damit man nicht die eigenen Teamkameraden trifft. Dennoch gibt es auch weniger reale Momente. Beispielsweise ist das Laufen trotz eines erhaltenen Beinschusses normal möglich.

Ähnlich wie Tennis oder Schach besteht *Rainbow Six Siege* aus verschiedenen **Matches**, also mehreren Sätzen, die man in einer bestimmten Anzahl gewinnen muss, um das gesamte Spiel für sich zu entscheiden.

Das Spielprinzip ist am Anfang schwerer zu erlernen als in anderen **Shootern**. Die Schwierigkeit besteht darin, zu lernen, was genau unter welchen Umständen, mit welcher Teamzusammensetzung zu tun ist und wo man am besten hingehen sollte, um nicht direkt getötet zu werden.[@]

@ Ein ähnliches Prinzip gibt es allerdings auch in *Overwatch*, *Paladins*, *Counterstrike* usw., usw. Wer z. B. in *Overwatch* am Anfang nicht in der Nähe seines Teams steht, wird oftmals von Gegnern überrannt.

Kevin

Das erinnert mich sehr an das reale Teamevent *Paintball*, wo man nach Möglichkeit versucht, in einem abgeschlossenen Gelände die gegnerischen Spieler mit den Farbkugeln aus einer Luftdruckpistole zu treffen und somit aus dem Spiel zu befördern. Mittlerweile nutzen auch viele Firmen *Paintball*-Turniere als Strategie zur Teambildung. Denn: Wer nicht innerhalb der ersten fünf Minuten mit Farbe eingedeckt werden will, der arbeitet im Team – egal wie es in dem Moment zusammengestellt ist. Einzelkämpfer haben da kaum eine Chance. Das Gleiche wird wohl auch in *Rainbow Six Siege* der Fall sein.

Janina

Am Anfang jeder Runde hat man die Möglichkeit, sich zwischen 15 Operatoren zu entscheiden. Jeder Operator hat eine eigene besondere Fähigkeit. Diese kann man im Spiel nutzen. Ein typischer Operator, der auf den Angriff spezialisiert ist, ist beispielsweise *Ash* aus dem FBI SWAT. *Ash* hat die Möglichkeit, mit einem Durchbruchgeschoss zu schießen, was bestimmte Wände öffnen kann. Diese Wände erkennt man daran, dass sie meistens optisch aus Holz sind oder als Zwischenwände dienen. Mittels geöffneter Wände hat man mehr Möglichkeiten sich zu bewegen, beziehungsweise zu **rotieren**. Mit **Rotieren** ist in der Gamer-Sprache das schnelle Bewegen zu einem neuen Ort gemeint. Eine durchbrochene Wand ist für das gesamte Team wichtig, weil man dadurch schneller an einen Ort gelangen kann, an dem ein besseres Spiel möglich ist.

Als Beispiel für Verteidigung wird der Operator *Jäger* aus der GSG9 vorgestellt. Der *Jäger* kann Verteidigungssysteme aufstellen, um Granaten abzufangen und zu zerstören. Diese Systeme bieten dem Team sehr viel Sicherheit vor Granaten und stellen somit immer einen Vorteil dar.

Bei der Auswahl der Operatoren sind ihre Fähigkeiten in den Bereichen Geschwindigkeit und Panzerung zu beachten, die im Spiel anhand von Punktwerten von eins bis drei angegeben werden. Im Fall von *Ash* und *Jäger* verfügen beide über drei Geschwindigkeitspunkte und einen Panzerungspunkt. Das bedeutet, dass beide sehr schnell sind, dafür aber nicht so viele Kugeln aushalten können. Durch die große Auswahl an Operatoren kann jeder Spieler diejenigen auswählen, die zu ihm am besten passen.

Aufgrund der verschiedenen Operatoren verfügt man über eine breite Auswahl an **Gadgets**. Beispielsweise stehen im Angriff die Rauch-/Blendgranaten und Sprengmatten zur Verfü-

gung. Diese können ebenfalls Wände öffnen. Des Weiteren gibt es noch die *Claymore*, eine Sprengfalle, die mit drei Lasern ausgerüstet ist und bei Bewegungen explodiert. In der Verteidigung hat man die Auswahl zwischen Stacheldraht, der die Gegner verlangsamt, mobilen Schildern, C4 oder Kontaktgranaten, welche genutzt werden, um Löcher in Wände zu sprengen. Diese Funktion ermöglicht auch Verteidigern die **Rotation**.

Die unterschiedlichen Teamzusammensetzungen und welche Operatoren von den einzelnen Spielern gewählt werden, hängen, bedingt durch den **Multiplayer**-Aspekt, von unterschiedlichen Faktoren ab. Entweder wird in einem **Premade**-Team gespielt, also einem Team aus Spielern, die sich untereinander kennen und in der Regel während des Spiels miteinander

@ Bei manchen **Shootern** ist es auch möglich, als miteinander bekanntes Team Teil eines größeren Teams zu werden, in dem man die restlichen Spieler nicht kennt.

D4wn

@ Viele **Shooter** haben die unangenehme Angewohnheit, dass Neueinsteiger im Grunde gar keine Chance mehr gegen die bereits viel erfahreneren Spieler haben. Ich finde diese Lösung sehr einsteigerfreundlich, da man zwar die Karten quasi „auswendig lernen“ kann, aber alle anderen Faktoren sowohl für Anfänger als auch für alte Hasen immer noch etwas Unvorhersehbares bieten.

Janina

Das **Meta** ist also so eine Art **Walkthrough** und hilft dabei, besser voranzukommen. Übrigens können Spiel-**Updates** auch sehr nervig sein, nämlich dann, wenn man endlich eine Strategie gefunden hatte und dann auf einmal bestimmte Attacken nicht mehr so wirkungsvoll sind. Bei mir hat so ein **Update** mal bei *Marvel Avenger Alliance* sehr viel Frust ausgelöst.

D4wn

Nach der Phase, in der man die Operatoren auswählen kann, gibt es eine Vorbereitungsphase, die 45 Sekunden dauert. Als Angreifer fährt man mit einer kleinen Drohne und ver-

@ Solche Aufklärungsflüge sind nicht in allen **Shootern** zu finden. Sehr häufig gilt dort erstmal herauszufinden, wo sich die Gegner überhaupt postiert haben – und zwar zu Fuß oder mithilfe von Fahrzeugen. Da lässt sich dann anfangs nur erraten, wie sich die Mannschaften auf dem Spielfeld verteilen. Hier ist eine ganz andere taktische Herangehensweise möglich.

Jup3

kommunizieren. In **Premade**-Teams ist vorher abgesprochen, wer sich in welcher Rolle am wohlsten fühlt und diese am besten ausfüllen kann. Alternativ gibt ein Team bestehend aus zufälligen Mitspielern[®]. Dabei besteht die Herausforderung darin, eine ausgewogene Teamkomposition zu finden, ohne sich viel miteinander zu beraten.

Hierfür helfen beispielsweise Internetcommunitys und die Orientierung an höherrangigen Spielern, z. B. aus der Profiligen, welche das **Meta**, also die besten Teamzusammensetzungen und Spielweisen, vorgeben.[®] Da sich mit verschiedenen Spiel-**Updates** auch die Funktionsweisen der Operatoren ändern können, ändert sich das **Meta** auch ständig, sodass man nach möglichst aktuellen Tipps und Tricks suchen sollte, wenn man sich am **Meta** orientieren möchte.

sucht den Raum zu finden, in dem z. B. die Bomben sind, um eine generelle Orientierung auf der Karte zu bekommen[®]. Ebenso wird geprüft, über welche Operatoren die Gegner verfügen und wo im Fall des Jägers die Verteidigungssysteme sind. Wenn die Gegner die Drohne des Spielers abschießen, hat man noch die Option, bei Mitspielern aus dem

eigenen Team die Bilder von deren Drohnen einzusehen. Wenn die Drohnen nicht abgeschossen werden, hat man nach der Vorbereitungsphase immer noch die Möglichkeit sie in der Angriffsphase zu nutzen.

Kommunikation in Multiplayer-Videospielen



Generell lässt sich bei der Kommunikation in **Multiplayer**-Videospielen die Unterscheidung zwischen Voice-Chats und Ingame-Chats treffen. Die meisten Teams, die gemeinsam spielen und sich untereinander kennen, benutzen Voice-Chats zur direkten verbalen Kommunikation per Headset. Hierfür sind **Teamspeak** und **Discord** momentan die beliebtesten Plattformen, **Skype** oder ähnliche Voice-Chats werden allerdings auch ab und an benutzt. Die Spieler treffen sich dort auf verschiedenen Servern, die unter einer bestimmten IP-Adresse oder einer URL erreichbar sind. Voice-Chats ermöglichen eine schnelle Kommunikation, da gleichzeitig gesprochen und gespielt werden kann. Der Ingame-Chat hingegen erfordert in den meisten Fällen zu schreiben. Manche Spiele haben auch einen integrierten Voice-Chat, welcher aber selten genutzt wird, da die Server oft eine instabile Leitung haben und es für viele Spieler eine größere Hürde darstellt direkt mit Fremden zu reden als mit ihren Freunden, die sie ohnehin kennen. Für die Nutzung des Ingame-Chats ist eine kurze, aber präzise Kommunikation nötig, da ansonsten zu viel Zeit verschwendet wird und die Eingabe der Wörter und der Spielbefehle über das gleiche Gerät, nämlich die Tastatur, stattfindet. Wichtig zu erwähnen, ist auch die sprachliche Komponente von Kommunikation in Online-Spielen. Die meisten Spieler müssen zumindest ein Mindestmaß an Englischkenntnissen besitzen, da durch die Zusammenlegung verschiedener regionaler Server zu internationalen Servern eine gemeinsame Sprache gefunden werden muss und sich dafür Englisch am ehesten anbietet. Daher kennen viele Spieler mindestens die englischen gamingspezifischen Fachausdrücke, die für eine schnelle Kommunikation notwendig sind.

Als Verteidiger hat man mehr Aufgaben. Man besitzt zwei Verstärkungen für Wände, mit deren Hilfe man beispielsweise die Wände verstärken kann, sodass sie nicht mehr für jeden aufzubrechen sind[#]. **Ash** hat beispielsweise die Möglichkeit, nicht verstärkte Wände aufzubrechen. Durchbrochene Wände können mit Verstärkung allerdings wieder geschlossen werden. Ebenso platziert man seine **Gadgets**. Da all diese Vorbereitungsaufgaben in lediglich 45 Sekunden zu erledigen sind, müssen die Spieler zielgerichtet und konzentriert ihre Aufgaben bewältigen.



[#] Je nach Operator stehen unterschiedliche Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung.

Nachdem alles vorbereitet worden ist und die 45 Sekunden um sind, gibt es eine maximal vierminütige Kampfphase, in der die Angreifer versuchen alle Gegner zu töten oder das Objekt zu entschärfen, einzunehmen oder zu evakuieren. Dies ist abhängig von dem gewählten Spielmodus. Als Verteidiger teilt man sich auf, entweder in **Roamer** oder in **Tanker**. **Roamer** sind meistens schnelle Operatoren, die durch das Haus rennen und versuchen, die Gegner zu hinterlaufen. Die **Tanker**, die beim Raum bleiben, sind meistens langsame Operatoren, die viel aushalten und deshalb besser den Raum verteidigen können. Ihre Aufgabe ist es, darauf zu achten, dass keiner in den Raum gelangt. Sie verschaffen den **Roamern** somit Zeit.

Es gibt auf jeder Karte auch zusätzliche Kameras, sowohl innen als auch außen auf der Karte, die der Verteidiger nutzen kann. Als Erstes zerschießen die Angreifer meistens die Kameras auf der Außenseite, um nicht direkt von den Verteidigern gesehen zu werden. Ebenso versu-

chen die Angreifer, einen großen Bereich für sich zu gewinnen mit dem Ziel, nicht hinterlaufen zu werden und somit den eigenen Spielraum zu vergrößern. Es wird versucht, die **Roamer** einzuengen und als erstes zu töten, weil diese meistens alleine herumlaufen.

In einem *Casual*-Spiel gibt es maximal fünf, minimal drei Runden. Das heißt, das früheste Ergebnis wäre ein „drei zu null“ und das späteste ein „drei zu zwei“. Bei dem Modus *Ranked* (*rank* ist Englisch und steht für *Rang*) gibt es maximal neun Runden. Hier wäre das früheste Ergebnis zum Sieg ein „vier zu null“ und das späteste „fünf zu vier“. Das bedeutet, dass ein schnelles *Casual*-Spiel zirka 15 Minuten und ein langes Spiel zirka 25 Minuten dauert. Ein schnelles *Ranked*-Spiel dauert zirka 20 Minuten und ein langes zirka 45 Minuten. Der große Unterschied zwischen *Casual* und *Ranked* ist, dass man bei *Ranked* den Startpunkt des Spiels, den **Spawnpunkt** und den Bombenort selber wählt. Bei *Casual* entscheidet das der Computer automatisch. Der *Ranked*-Modus ist in *Rainbow Six Siege* ab **Level** 20 verfügbar, nach zehn *Ranked Matches* bekommt man seinen *Rank* zwischen *Kupfer* und *Diamant*. Der *Rank* wird entschieden, je nachdem wie gut man gespielt hat. *Kupfer* erreicht man ab 0 Punkten und *Diamant* ab 4500 Punkten. Wenn man ein *Ranked*-Spiel gewinnt bekommt man Pluspunkte, bei einer Niederlage bekommt man Minuspunkte.

@ In ähnlichen **Shootern** dauern die Runden oftmals nicht länger als zehn Minuten.

xPört

Anfang jeder neuen Runde müssen Entscheidungen über das taktische Verhalten getroffen werden. Die Entscheidungen bestehen darin einen Operator zu wählen und den Raum bzw. **Spawnpunkt** zu bestimmen.®

@ So lernt man auch, andere Perspektiven zu betrachten. Da es keine „idealen“ Wege gibt, muss der Spieler pragmatisch vorgehen und möglichst alle Vor- und Nachteile seiner Entscheidungen abwägen. Wer pragmatisch denken kann und seine Möglichkeiten und Risiken abzuwägen weiß, kann sich auch im echten Leben besser behaupten.


Janina

Rainbow Six stellt einen **Shooter** dar, welcher die Reaktionsgeschwindigkeit und die Hand-Augen-Koordination fördert. Die Reaktionsgeschwindigkeit wird durch **Shooter** aufgrund der schnellen Spielweise verbessert. Langsame Reaktionen bei **Shootern** sind extrem nachteilig für das komplette Team. Die Reaktionen werden im Laufe der Zeit immer besser. Die Hand-Augen-Koordination wird verbessert, indem gespielt wird. Das gleichzeitige Bewegen, Zielen, Schießen und eventuell Ducken oder Hinlegen stellt einerseits eine Herausforderung dar, fördert aber andererseits die Reaktionsgeschwindigkeit. All diese Anforderungen müssen gleichzeitig beherrscht werden. Beide genannten Aspekte werden auch im realen Leben benötigt, wie z. B. beim Autofahren. Autofahren verlangt schnelle Reaktionen sowie eine gute

@ Sollte ein Kind vor ein fahrendes Auto laufen, kann ein Fahrer mit einer kurzen Reaktionszeit deutlich früher abbremsen und so den Bremsweg verkürzen und einen Unfall vermeiden.

Hand-Augen-Koordination beim Greifen des Schaltknüppels.®

trollord



Zur Veranschaulichung der einzelnen Operatoren und zum Aufzeigen verschiedener Spieleindrücke und -besonderheiten hätten wir gerne Screenshots eingebunden. Allerdings haben wir vom **Publisher** keine Rückmeldung erhalten, ob eine Einbindung der Bilder genehmigt werden würde. Folglich verzichten wir auf das Bildmaterial.

In einer Studie von der University of Rochester³ wurde belegt, dass Spieler von **Ego-Shootern** Sinneseindrücke schneller verarbeiten. Daraus folgt, dass Spieler blitzschnelle Entscheidungen treffen können, ohne dass die Genauigkeit abnimmt. Bei der Studie wurden junge Erwachsene ausgewählt, die nicht viel mit Computerspielen zu tun haben. Jene wurden anschließend in zwei Gruppen aufgeteilt. Einmal in die Gruppe **Shooter** und einmal in die Gruppe **Rollenspieler**. Die Spieler mussten Tests durchlaufen, diese lieferten ein eindeutiges Ergebnis. Beide Spielgruppen erzielten in den Tests gleich viele Punkte, aber die **Shooter** waren rund ein Viertel schneller fertig mit den Tests. Laut den Forschern trainieren Actionspiele viele Basisfähigkeiten wie das Abschätzen von Distanzen. **Shooter** verbessern die Sinneswahrnehmung, weil alles unvorhersehbar ist. In **Rollenspielen** ist dagegen vieles vorhersehbar und somit der Lerneffekt der Reaktionsgeschwindigkeit deutlich geringer. Die Ergebnisse zeigen, dass Menschen mit geringen Spielkenntnissen innerhalb kurzer Zeit eine gesteigerte Reaktionsgeschwindigkeit aufweisen, sofern sie der Testgruppe **Shooter** angehören. Da der Lerneffekt bei fachfremden Personen zügig aufgetreten ist, liegt die Annahme nahe, dass Gamer, die ein höchst intensives Spielverhalten aufzeigen, über noch schnellere Reaktionen verfügen. Spielen, Lernen und sich Weiterentwickeln scheint ein zusammengehörender Prozess zu sein. Darüber hinaus ist das Reagieren und Handeln in **Shootern** viel plötzlicher gefordert als in **Rollenspielen**. Diese Tatsache kann die unterschiedlichen Ergebnisse zwischen den beiden Gruppen erläutern.[@]

@ Auf eine grundsätzliche Schwierigkeit mit solchen wissenschaftlichen Beweisen möchte ich allerdings hinweisen: Der einen empirischen Studie, die bestimmte Belege findet, stehen andere entgegen, die dies nicht tun. Auf der Ebene solcher Einzelforschungen wird man zu keinem sicheren Ergebnis kommen – hier helfen nur sogenannte Review-Studien, die die Ergebnisse vieler Einzelforschungen über einen längeren Zeitraum zusammenfassen. Die entsprechende Befundlage ist allerdings uneindeutig – sie führt nur dort zu relativ klaren Aussagen, wo es um das kleinteilige Einüben bestimmter Fähigkeiten durch häufiges Wiederholen geht: also um Formen des Reiz-Reaktions-Lernens. Vereinfacht gesprochen: wenn Studienteilnehmer anhaltend trainieren, eine bestimmte Art von Aufgaben auf eine bestimmte Weise zu lösen, werden sie dabei besser sein als ihre Kontrollgruppe, die anderes trainiert hat. Alles andere wäre geradezu irritierend, weil es ja bedeuten würde, dass Üben nicht funktioniert. Dass diese Studien dennoch bemerkenswert sind und große Aufmerksamkeit und Aufregung erregen, hängt meiner Ansicht nach vor allem mit der Emotionalität und gesellschaftlichen Konflikthaftigkeit des Themas Games und vor allem **Shooter** zusammen. Dass man dort auch etwas Sinnvolles lernen kann (neben Sinnlosem und Problematischem), wird von der einen Konfliktpartei gerne übergangen oder als Verharmlosung eines Problems sanktioniert, wodurch solche wissenschaftliche Studien wie eine Unterstützung oder sogar Munitionierung der Gegenpartei wirken. Das lässt sie dann manchmal wie eine argumentative Waffe (ein Totschlagargument) erscheinen, wo sie doch im Grundsatz nichts anderes sind als die nüchterne Feststellung des Sachverhalts, dass man etwas lernt, wenn man etwas immer wieder und wieder tut.

Rainbow Six Siege bietet die Möglichkeit in ein reales Szenario einzutauchen, welches für die meisten Menschen nicht möglich ist. Das Abtauchen aus dem Hier und Jetzt macht *Rainbow Six Siege* aus. Es hebt sich von allen anderen **Ego-Shootern** ab, da der taktische Spielaufbau sehr

@ Irgendwie hat das ja auch was von *Pokémon* oder anderen **Rollenspielen**. Da gilt es ja auch u.a. die richtige Teamkombination zu finden und die einzelnen Stärken und Schwächen bzw. die einzelnen Attacken zu erforschen.

besonders ist und sich dadurch auszeichnet. Zurzeit gibt es kein Spiel, das einen ähnlichen Aufbau aufweist. *Rainbow Six* ist aufgrund seiner großen Auswahl an Operatoren einzigartig[®]. Ebenfalls machen die verschiedenen Karten die Faszination des Spiels aus. Jeder Spieler hat die Möglichkeit, selbst zu entscheiden. Hier soll noch einmal die Vielfalt des Spiels betont werden. In jeder Runde kann eine neue Wahl bezüglich der Operatoren getroffen werden.

K14r4

Ein Spiel, das so vielfältig ist, kann nie langweilig werden. Nicht nur jede Karte und jeder Operator, sondern auch die Kombination aus diesen bieten neue Lern- und Erfahrungsmöglichkeiten. Zwar weisen auch andere **Shooter** wechselnde Situationen auf, jedoch hebt sich *Rainbow Six* von diesen ab, da nie zweimal das Gleiche innerhalb eines Spiels gemacht werden kann, wie sich zweimal an den gleichen Ort zu legen, weil die Gegner danach genauer an den Ort schauen. *Rainbow Six* verbessert die Sinnesindrücke noch stärker, weil die Beachtung vieler, kleiner Details gleichzeitig gefordert wird. Als abschließendes Fazit ist herauszustellen, dass *Rainbow Six Siege* sowohl die gängigen Merkmale von **Ego-Shootern** aufweist, darüber hinaus aber viele spezifische Elemente beinhaltet, die das Spiel zu einem einzigartigen Erlebnis machen. Als besonders bedeutender Effekt, ist neben dem Spaß am Spiel der Erfahrungszuwachs zu betonen. Mittels vieler gesammelter Erfahrungen lässt sich die eigene Taktik verbessern, sodass der Spielerfolg zunimmt.[#]

Ich habe von dem Spiel durch Werbung auf **YouTube** erfahren und im Nachhinein über **TwitchTV** Streamern zugeschaut. **TwitchTV** ist eine Online-Plattform, ähnlich wie **YouTube**, allerdings werden hier vor allem live Videospiele gestreamt. Ich spiele *Rainbow Six Siege* jetzt schon seit zirka anderthalb Jahren aktiv. *Rainbow Six Siege* kann man nicht durchspielen, ein **Match** dauert immer unterschiedlich von 15 bis 45 Minuten. Man kann es nicht zwischendurch unterbrechen; wenn man einmal in einem **Match** ist, kann man keine Pause mehr machen. Ich spiele das Spiel auf dem PC und bin recht zufrieden mit dem Spiel. Es hat zwar auch seine Macken, aber es macht immer Spaß es zu spielen. Am liebsten Spiele ich den Modus *Bereich sichern*. Die meiste Zeit spiele ich mit Clanfreunden, die ich über Plattformen wie Facebook kennengelernt habe. Via **Teamspeak** reden wir, um uns besser abzusprechen. Ich lasse mir oft helfen und helfe auch immer, wenn es geht, anderen. **Cheats** habe ich noch nie genutzt, weil ich persönlich finde, dass dadurch die Spielfreude verloren geht.

YouTube ist auch häufig mein Ansatzpunkt für eine Game-Recherche. Ob man sich nun **Let's Plays** oder Promovideos anschaut: Man findet immer etwas Passendes für sich. Was ich mir da auch immer gerne ansehe, sind die Vorschauvideos fürs nächste Jahr, also ein Zusammenschnitt von verschiedenen Spieltrailern, die im nächsten Jahr erscheinen sollen. So kann man immer ziemlich gut auf dem Laufenden bleiben. Und sehr häufig sind diese Video- und Computerspieltrailer wie Filmtrailer aufgemacht: Mit toller Musik hinterlegt und einfach nett anzusehen.

K14r4

Overwatch

Steckbrief	
Serienteil	-keine Serie-
Erscheinungsjahr des Spiels	2016
Hersteller/Studio des vorgestellten Spiels	Blizzard Entertainment
Publisher des vorgestellten Spiels	Blizzard Entertainment
Angeboten für ...	PC/PS4/Xbox One
Genre	Shooter
Spielmodus	Multiplayer
Kampfmodus	Rundenbasiert
Spieldauer	5 bis 15 Minuten (je nach Modus)
Steuerung	Controller /Tastatur
Altersfreigabe	USK 16
Verkaufte Exemplare/ registrierte Nutzer	25 Millionen
Gesamtbewertung	91%
Website	playoverwatch.com

Das Videospiel *Overwatch* wurde von Blizzard Entertainment entwickelt und veröffentlicht. Das Spiel erschien am 24. Mai 2016 für die PlayStation 4, Xbox One und für den Computer. *Overwatch* hat die Altersfreigabe **USK 16**. *Overwatch* ist ein **First-Person-Shooter** oder auch **Ego-Shooter** und ist ein reines Onlinemultiplayerspiel. Daher ist es ohne Internetverbindung nicht spielbar. Für *Overwatch* werden vom Entwickler regelmäßig **Updates** veröffentlicht, um Fehler zu beheben und das Spielbalancing zu verändern⁴. Diese **Updates** werden im Normalfall bei bestehender Internetverbindung automatisch durchgeführt.

@ Tja, dann muss man halt in eine Gegend mit Breitbandverbindung ziehen. ;-)

trollord

Momentan hat *Overwatch* 25 spielbare Charaktere. Das Spiel verfügt über drei verschiedene Spielmodi (Angriff, Eskorte und Kontrolle) und einen vierten, der eine Kombination aus zwei der drei Spielmodi ist (Angriff/Eskorte). Diese Spielmodi lassen sich auf sechs verschiedene Weisen spielen⁵. Im *Trainingsmodus* tritt der Spieler gegen den Computer an und kann dabei alte und neue Charaktere des Spiels testen⁶. Im *Spiel gegen die KI* (KI= **künstliche Intelligenz**) tritt der Spieler ebenfalls gegen den Computer an, allerdings in Form einer ganz normalen Runde. In *Schnellsuche* wird einer der Spielmodi zusammen beziehungsweise gegen andere Spieler gespielt. Spieler haben auch die Möglichkeit gegen ebenbürtige Spieler anzutreten, indem die Mitspieler nach einem Ranglistensystem ausgewählt werden⁶. Im benutzerdefinierten Modus können die Spieler eigene Regeln festlegen, wie z. B. die Teamgröße oder welcher Charakter spielbar ist und welcher nicht. Im *Arcade-Modus* wird nach Saisonregelsätzen gespielt⁷.

@ Der *Trainingsmodus* dient somit als **Tutorial** in diesem Spiel.

Jup³

Overwatch ist mit etwa 25 Millionen registrierten Spielern und einem Umsatz von 270 Millionen Dollar, in der ersten Woche nach der Veröffentlichung, das erfolgreichste Videospiel von Blizzard Entertainment⁸. *Overwatch* erhielt überwiegend positive Rezensionen und mehrere Auszeichnungen, z. B. den *Game of the Year Award* im Jahr 2016. Der Grund für den großen Erfolg des Spieles ist unter anderem die comicähnliche Gestaltung⁹. Aufgrund der besonderen grafischen Gestaltung wurde *Overwatch* für diese Spielvorstellung ausgewählt. Das comichaftes Erscheinungsbild unterscheidet *Overwatch* von anderen Shootern und vermittelt somit einen anderen Eindruck.

Overwatch ist nun seit circa einem Jahr auf dem Spielemarkt. Den Titel erhält das Spiel durch die gleichnamige Taskforce Overwatch. Jene wurde in einem Krieg gegen Maschinen (Omnics) gegründet. Das Spiel ist zeitlich in der Zeit nach dem Krieg angesiedelt. In dieser Zeitperiode ist die Taskforce Overwatch aufgelöst.



Abb. 9.1: Teamplay ist notwendig

Es gibt keine Einzelspieler-Kampagne, in der der Spieler die Geschichte nachspielen kann. Das Spiel ist nur mit einer Internetverbindung und im Normalfall – abgesehen vom Trainingsmodus – nur mit anderen Spielern zusammen (Mehrspieler/Multiplayer) spielbar.

Im Zeitraum Januar bis November 2016 erzielte das Spiel einen Gesamtumsatz von etwa 586 Millionen Dollar. In *Overwatch* gibt es zusätzliche Spieleinhalte, sogenannte Loot-Boxen die durch Mikrotransaktionen erworben werden können⁸. Loot-Boxen sind Kisten, die Skins für die Helden beinhalten. Mittels dieser Skins ändert sich das Aussehen der Charaktere und damit auch ihre Waffen. Steigt der Spieler ein Level auf, erhält er eine Loot-Box, ohne diese bezahlen zu müssen. Die Loot-Boxen weisen allerdings auch einen Glücksspielcharakter auf, da man vorher nicht weiß, was genau darin enthalten ist. Es könnte ein ganz besonderer Skin sein oder etwas für den einzelnen Spieler sehr Belangloses[@]. Das macht allerdings auch den Reiz an den Boxen aus.

@ Bei manchen (anderen) Spielen ist es zudem auch möglich, mehrmals den gleichen Inhalt in einer solchen Box zu finden – das macht den Inhalt dann ggf. wirklich belanglos und frustrierend.

Die Loot-Boxen weisen allerdings auch einen Glücksspielcharakter auf, da man vorher nicht weiß, was genau darin enthalten ist. Es könnte ein ganz besonderer Skin sein oder etwas für den einzelnen Spieler sehr Belangloses[@]. Das macht allerdings auch den Reiz an den Boxen aus.

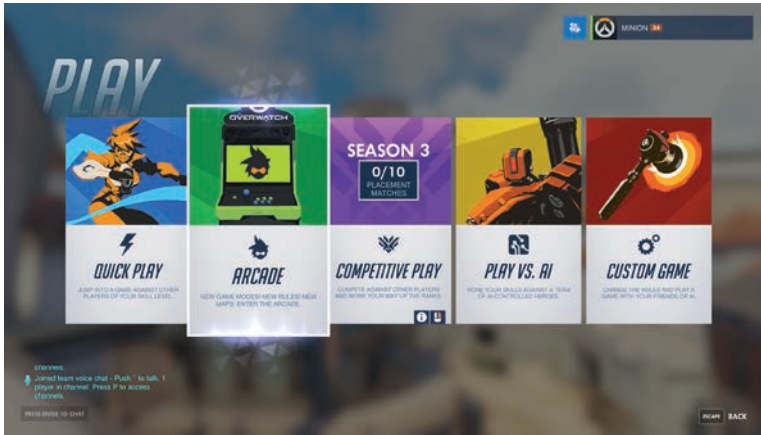


Abb. 9.2: Menü

Es gibt insgesamt fünf Spielmodi. Diese sind auf fünf verschiedene Arten spielbar. Die Spielmodi sind *Angriff*, *Eskorte*, *Kontrolle*, *Flaggeneroberung* und eine Kombination aus *Angriff* und *Eskorte* (Angriff/Eskorte)⁵. Zusätzlich gibt es noch einen Trainingsbereich. Hier haben Spieler die Möglichkeit gegen computergesteuerte Gegner zu kämpfen und zu üben. Bis auf eine Ausnahme lassen sich alle Spielmodi auf fünf verschiedene Spielmöglichkeiten spielen. Die fünf Spielmöglichkeiten sind *Training/Spiel gegen die KI*, *Schnellsuche*, *Benutzerdefiniert*, *Arcade* und *Rangliste*⁵.

- Im Spielmodus *Angriff* treten zwei Teams gegeneinander an. Ein Team übernimmt dabei die Rolle der Angreifer und das andere Team die Rolle der Verteidiger. Das Ziel der Angreifer ist es, die vom Spiel vorgegebenen Zielpunkte einzunehmen. Das Ziel der Verteidiger ist es, die Zielpunkte bis zum Ablauf der Zeit zu verteidigen.
- Im Spielmodus *Eskorte* treten ebenfalls zwei Teams gegeneinander an. Die Teams übernehmen auch hier entweder die Rolle des Verteidigers oder die des Angreifers. Das Ziel der Angreifer ist es, ihre Fracht zu einem vorgegebenen Ort zu eskortieren, während das Ziel der Verteidiger darin liegt, die Angreifer aufzuhalten.
- Im Spielmodus *Flaggeneroberung* treten zwei Teams mit jeweils sechs Spielern gegeneinander an. In diesem Modus ist das Ziel beider Teams, die Flagge des gegnerischen Teams zu erobern, während die eigene verteidigt werden muss. *Flaggeneroberung* ist nur im *Arcade*-Modus spielbar⁵.
- Im Spielmodus *Kontrolle* treten erneut zwei Teams gegeneinander an. Beide Teams müssen ein gemeinsames Ziel erobern und versuchen dieses Ziel zu halten. Es werden maximal drei Runden gespielt. Das Team, welches zuerst zwei Runden gewonnen hat, geht als Sieger aus dem *Match* hervor⁵.
- Im Spielmodus *Angriff/Eskorte* treten ebenfalls zwei Teams gegeneinander an. Beide Teams übernehmen jeweils die Rollen der Angreifer oder die der Verteidiger. Das Ziel der Angreifer ist es, die Fracht zu erobern und zu dem vorgegebenen Zielort zu bringen. Das Ziel der Verteidiger ist es, zu verhindern, dass die Angreifer ihr Ziel erreichen.

Im *Arcade*-Modus können Spieler experimentelle neue Spielmodi spielen oder in einer Arena gegeneinander antreten (Eins-gegen-Eins oder in Teams Drei-gegen-Drei, oft einfach nur als 1v1 und 3v3 abgekürzt). Darüber hinaus werden neue **Maps** freigegeben, die vorerst nur im *Arcade*-Modus spielbar sind. Im Modus *Schnellsuche* tritt der Spieler mit zufällig ausgewählten anderen Teilnehmern in einem der Spielmodi seiner Wahl an. Diese Spieler weisen alle die gleichen, oder zumindest ähnliche, Statistiken auf. Dies ist von Bedeutung, damit das Spiel fair bleibt. Es ist wichtig, dass die Spieler eines Teams ähnliche Fähigkeiten besitzen, denn ein Aufeinandertreffen von Anfänger und weit fortgeschrittenen Spielern soll aufgrund des Gefälles zwischen ihnen und im Sinne der Freude am Spielen verhindert werden. Im Modus *Training/Spiel gegen die KI* tritt der Spieler in normalen Spielmodi gegen computergesteuerte Gegner an. Weiterhin ist auch ein Trainingsspiel möglich. Die Spieler können im *Benutzerdefiniert*-Modus eigene Regeln festlegen (welche Helden sind erlaubt/auf welcher **Map** wird gespielt). Im Modus *Rangliste* bietet sich dem Spieler die Möglichkeit in der Weltrangliste aufzusteigen, sofern er gewinnt. Spieler können erst ab **Level 25** an Ranglistenspielen teilnehmen. In dieser Rangliste erfolgt die Platzierung nach Punktzahl des Spielers. Aktuell (Stand: 09.07.2017) ist der Beste Spieler *Mielophone* mit einer Gesamtpunktzahl von 3.513.753¹⁰. Spieler erhalten Punkte durch das Gewinnen von Runden. In diesem Modus gibt es auch besondere Belohnungen, z. B. Ranglistenpunkte, welche man gegen Waffenskins tauschen kann. Außerdem kann der Spieler ebenfalls sogenannte Sprays erhalten. Mit diesen ist es ihm möglich, das jeweilige Motiv, welches er als Belohnung erhält, überall auf der **Map** zu spraysen.[@] Er kann sein Motiv daher an eine Wand oder auf den Boden spraysen.

@ Oder an die Decke, auf Türen, Tische ... eigentlich auf alles, was sich nicht bewegt!

xPört

Overwatch hat momentan 24 spielbare Charaktere, die auch *Helden* genannt werden. Für alle Charaktere sind bestimmte **Klassen** festgelegt; jene bestimmen die Stärken und Schwächen des Charakters. Dazu kommt, dass jeder Charakter nur zu einer der insgesamt vier **Klassen** gehört. Diese vier **Klassen** sind Offensiv, **Tank**, Defensiv und Unterstützung (oder auch Support genannt). Die Charaktere sind nicht gleichmäßig auf die vier **Klassen** verteilt. Jede **Klasse** hat unterschiedlich viele Charaktere. Die Charaktere, die zur Offensiv-**Klasse** gehören, sind viel beweglicher und schneller als Helden, die zu anderen **Klassen** gehören. Außerdem haben sie meist einen konstanten Schadensoutput. Manche Charaktere können auch für kurze Zeit einen erhöhten Schadensoutput erreichen.

Die Helden der Offensiv-**Klasse** weisen ein Defizit auf, denn sie verfügen über weniger **Trefferpunkte**, haben also weniger *Leben* und halten somit wenig Schaden aus. Dieser wird von den gegnerischen Helden verursacht. Einer der sieben Helden der Offensiv-**Klasse** ist Tracer. Sie hat verschiedene Fähigkeiten wie *Warp*, *Zeitschleife* und *Impulsbombe*. Die Waffen, die Tracer nutzt, sind zwei *Impulspistolen*. Die Fähigkeit *Warp* gibt dem Spieler die Möglichkeit, sich, beziehungsweise Tracer, in Blickrichtung zu teleportieren. Diese Fähigkeit ist dreimal hintereinander nutzbar, bis sie für eine bestimmte Zeit gesperrt ist, da sie sich wieder aufladen muss. Mit der Fähigkeit *Zeitschleife* kann der Spieler die Zeit rückgängig machen. Wobei diese Funktion nur den Charakter selber betrifft, also man erhält verlorene Munition und **Trefferpunkte** wieder. Die *Impulsbombe* kann vom Spieler geworfen werden und fügt nach ihrer Detonation im Explosionsradius den Gegnern großen Schaden zu¹¹.



Abb. 9.3: Tracer

Die Charaktere, die zur *Defensiv-Klasse* gehören, können hohen Schaden auf hoher Reichweite auslösen. Des Weiteren können sie bestimmte Punkte gut verteidigen, sie verfügen auch über mehr *Trefferpunkte* als Helden der *Offensiv-Klasse*, jedoch über weniger als Helden die zur *Tank-Klasse* gehören. Einer der sechs Helden die zur *Defensiv-Klasse* gehören, ist Hanzo. Seine Waffe ist ein Bogen, er verfügt über die Fähigkeiten *Streupfeil*, *Sonarpfeil* und *Drachenschlag*. Mit dem *Streupfeil* kann der Spieler mehrere Gegner auf einmal treffen und mit dem *Sonarpfeil* kann er andere Gegner markieren, um sie leichter verfolgen oder wiederfinden zu können. Mit der Fähigkeit *Drachenschlag* hat der Spieler die Möglichkeit einen Drachengeist zu beschwören, welcher in Blickrichtung durch die Luft gleitet und jedes Hindernis durchdringt. Der Drache verschlingt jeden Gegner, der einem im Weg ist¹².



Abb. 9.4: Hanzo

Helden, die zur **Tank-Klasse** gehören, haben bei Weitem mehr Lebenspunkte (**Trefferpunkte**) als andere Heldenklassen und sind daher für den direkten Kampf mit Gegnern ausgelegt. Sie

@ Ich finde das ja auch immer sehr spannend, mir die Bezeichnungen von den Attacken anzusehen und dann zu gucken, ob die jeweilige Aktion auch zu dem Namen passt. Spielehersteller können da sehr kreativ sein, wenn es um die Namen geht.

K14r4

nicht beeinträchtigt. Mit der Fähigkeit *Dschungelwut* wird Winstons maximale Lebenspunktanzahl signifikant erhöht, seine Nahkampfangriffe werden verstärkt und er, beziehungsweise der Spieler, kann öfters die Fähigkeit *Sprungantrieb* nutzen¹³.

besitzen ein zusätzliches Schild, welches sich zu den Lebenspunkten addiert. Einer der sechs Helden der **Tank-Klasse** ist der Gorilla Winston. Seine Waffe ist eine *Teslakanone* und seine Fähigkeiten sind *Dschungelwut*, *Barrierenprojektor* und *Sprungantrieb*.[@] Mit dem *Sprungantrieb* kann sich der Spieler durch die Luft katapultieren und beim Aufprall Gegnern in der Nähe Schaden zufügen. Der *Barrierenprojektor* ist ein kugelförmiges Feld, welches Schaden von Gegnern absorbiert. Jedoch wird das Feuer von Teammitgliedern

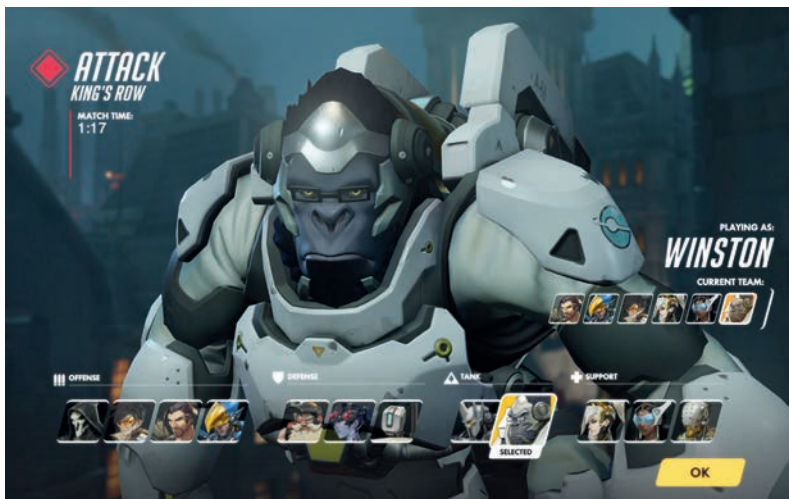


Abb. 9.5: Winston

Helden der **Klasse Unterstützung** haben heilende Fähigkeiten; somit können sie Teammitglieder vor gegnerischen Schadensquellen schützen. Die Helden der **Unterstützungs-Klasse** benötigen aber selber Hilfe von Helden der **Tank** oder **Defensiv-Klasse**. Sie sind besonders anfällig für Angriffe von Helden der **Offensiv-Klasse**. Eine der fünf Helden der **Unterstützungs-Klasse** ist Mercy, sie verfügt über zwei Waffen (*Caduceus* und *Caduceus-Pistole*). Jedoch dient nur die *Caduceus-Pistole* zum Angriff, der *Caduceus* dient zur Heilung von Teammitgliedern oder auch zur Erhöhung des Schadensoutputs von Teammitgliedern. Mercy verfügt über die Fähigkeiten *Schutzengel*, *Engelschwingen* und *Wiederauferstehung*. Mit der Fähigkeit *Schutzengel* fliegt Mercy, beziehungsweise der Spieler, zu einem anvisierten Verbündeten. Dies ermöglicht dem Spieler, gemeinsam mit Mercy, seinen Teammitgliedern in wichtigen Momenten zu hel-

fen. Die Fähigkeit *Engelsschwingen* kann die Fallgeschwindigkeit aus größeren Höhen senken. Mit der Fähigkeit *Wiederauferstehung* können alle gefallen Teammitglieder, die sich in der Nähe befinden, mit vollen Lebens/**Trefferpunkten** zurück in den Kampf gelangen. Während der Ausführung dieser Fähigkeit kann Mercy für kurze Zeit keinen Schaden erleiden, sie ist unverwundbar¹⁴.



Abb. 9.6: Mercy

Die Rollenverteilung in *Overwatch* bezieht sich auf die vier Charakter**klassen** (Offensiv/Defensiv/**Tank**/Unterstützung). Aufgabe der Spieler ist es, ihre Spielweise nach den **Klassen** ihrer Helden zu richten, damit ein erfolgreiches Ergebnis für das Team erzielt werden kann. Das Spiel basiert auf Teamplay, das kann nur dann funktionieren, wenn jeder seine Rolle gut spielt.

Die Zielgruppe von *Overwatch* ist durch den Hersteller (Blizzard) nicht klar definiert. Das Ziel ist, beziehungsweise war, die Erreichung einer hohen Gesamtspielerzahl. Primär konnte das Ziel durch Marketing im Internet erreicht werden. Alleine die Trailer haben mehrere Millionen Aufrufe erzielt (Beispiel: Overwatch Cinematic Trailer 12,2 Millionen Aufrufe am 10.6.2017¹⁵). Ebenfalls erhielt das Spiel große Popularität durch sogenannte **Let's Plays** von bekannten **YouTubern**, also dem Spielen und Erstellen von kommentierten Videos über das jeweilige Spiel.

Ein weiterer Faktor für die große Popularität von *Overwatch* ist die comicähnliche Grafik, welche dem Spiel einen besonderen Anreiz verleiht. Mittels der Grafik hebt sich das Spiel von anderen Spielen ab. Außerdem ist *Overwatch* das einzige enorm populäre Spiel, das sich solch einer grafischen Darstellung bedient. Neben *Overwatch* gibt es weitere Spiele, die eine comichaft Darstellung aufweisen. Jedoch erzielte keines besonderen Erfolg. Die Grafik sowie die eigene Spielmechanik sorgen ebenfalls dafür, dass dem Spiel viele Realitätsaspekte entzogen werden.

Die Spielmechanik sorgt dafür, da sie Dinge wie die Fähigkeiten der jeweiligen Helden ermöglicht. Da diese Fähigkeiten in den meisten Fällen sehr realitätsfern sind, werden dem Spiel einige Realitätsaspekte entzogen.[@] Dies ist einer der Gründe, warum *Overwatch* im Vergleich

@ Ich wusste ja schon, dass Musik Balsam für die Seele sein kann, aber dass z.B. der Supporter Lucio es schafft, Wunden nur mit seinem Lautsprecher-Gewehr und lässiger Chill-Out Musik zu heilen... ja, die Fähigkeiten sind wirklich sehr fantasievoll angelegt. Aber das macht das Spiel auch für Spieler interessant, die reguläre **Shooter** gerade wegen ihrer realistischen Darstellung meiden.

Janina

zu anderen **Shootern** keinen sonderlich brutalen Eindruck hinterlässt. Die Verschleierung der Brutalität ist sowohl positiver als auch negativer Natur. Einerseits werden der brutale Eindruck und die ernste/bedrückende Stimmung, die durch **Shooter** normalerweise vermittelt werden, in *Overwatch* reduziert. Darin liegt allerdings auch der negative Aspekt, denn dadurch liegt die Behauptung nahe, dass Gewalt verharmlost und somit gleichzeitig verherrlicht wird.

Abschließend ist festzustellen, dass der Hersteller des Spiels Blizzard Entertainment sein Ziel erreicht hat. *Overwatch* verzeichnet, wie bereits dargelegt, etwa 25 Millionen registrierte Spieler und ist somit eines der erfolgreichsten Spiele des Entwicklers. Das Spiel sticht durch seine einzigartige Gestaltung besonders hervor. Auch durch die spielbaren Charaktere, die alle einzigartig sind, wird dem Spiel eine Tiefe verliehen, die es so in den meisten **Shootern** nicht gibt.[@] Hinzu kommt, dass das Spiel keine ernste und düstere Spielatmosphäre hat, welche bei anderen **Shootern** häufig vorhanden ist. Dies geschieht durch die Grafik, denn das Spiel sieht nicht sonderlich realistisch aus, sondern eher wie ein Comic.[@]

@ Blizzard, der Entwickler für das Spiel, hat besonders darauf Wert gelegt, möglichst vielfältige Charaktere anzubieten mit sehr unterschiedlichen Biografien und auch ethnischen Hintergründen. Für mich persönlich ist das einer der Gründe, warum das Spiel solch großen Anklang in der Spielszene gefunden hat. Vielen anderen Spielen in dieser Sparte fehlt diese Vielfalt – Eine einzigartige Darstellung zu haben, ist eben nicht immer ein Erfolgsgarant.

Janina

@ Ich finde es ja auch sehr spannend, dass hier viel mit Lichteffekten gearbeitet wird. Ob es nun die Helden sind, die im Licht erstrahlen oder aber die Attacken, die mit Licht verdeutlicht werden. Und die Farbgebung ist natürlich absolut fröhlich.

K14r4

Ausschlaggebend für *Overwatch* ist Teamplay, es ist daher festzustellen, dass Eigenschaften wie Teambewusstsein sowie Teamfähigkeit gefördert und gestärkt werden. Man könnte behaupten, dass *Overwatch* gewaltverherrlichend ist, aufgrund der Darstellungsweise und Verharmlosung.[@] Dies sollte man aber durch mehr Studien belegen, da diese These noch sehr vage ist und für mich wenig überzeugend klingt.

@ Die Intention der Entwickler ist es nicht Gewalt zu verherrlichen, sondern das Spiel möglichst gewaltfrei zu gestalten.

trollord



Abb. 9.7: Kämpfen in der comichaften Welt

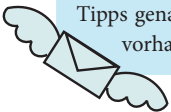
Ich persönlich bin das erste Mal im Winter 2014/2015 mit *Overwatch* in Verbindung gekommen, da in diesem Zeitraum der erste Trailer veröffentlicht wurde. Ich habe zuerst das Spiel nicht weiter verfolgt bis es dann im Mai 2016 erschien. Es dauerte nicht lange bis Leute aus meinem Freundeskreis das Spiel gekauft haben. Ich selber habe das Spiel jedoch erst im späten Oktober 2016 das erste Mal gespielt. Ich spiele *Overwatch* immer noch ab und zu wenn ich Zeit dafür habe.

Da es sich um ein **Multiplayer**-Spiel handelt, kann man es nicht „durchspielen“. Hinzu kommt, dass von dem Entwickler immer wieder neue Inhalte veröffentlicht werden, wenn auch nur kleine Dinge wie neue **Skins**, **Maps**, Helden und **Gameplay**.

Die Spieldauer ist unterschiedlich, jedoch dauert eine Runde bei mir meist nicht länger als fünf bis zehn Minuten. Dies hängt allerdings auch von dem jeweiligen Spielmodus ab. Da die Runden nicht so lange sind, lässt sich das Spiel zwischen den Runden gut pausieren, jedoch nicht während einer Runde. Da die angefangene Runde für alle beteiligten zeitgleich läuft, würde man etwas verpassen, wenn man mitten in der Runde eine Pause einlegt und dann z. B. sterben und dem eigenen Team einen Nachteil verschaffen, den sie dann ohnehin haben, weil sie in der Unterzahl wären.

Ich spiele *Overwatch* auf dem Computer und spiele es mit der Standard-Steuerung. Ich spiele nicht immer zusammen mit meinen Freunden, sondern öfters auch alleine, beziehungsweise mit anderen Spielern, die ich persönlich nicht kenne. Mit diesen Spielern kommuniziere ich dann über den Ingame-Chat. Ich lasse mir beim Spielen nicht wirklich helfen. Ich schaue mir Videos zu *Overwatch* auf **YouTube** an, in denen

Tipps genannt werden, aber ich **cheate** nicht, da ich davon nicht viel halte, da dann keine Möglichkeit vorhanden ist, sich wirklich zu verbessern, und ich *Overwatch* sowieso nur bei Gelegenheit spiele.



Motivation und Aggression in Videospielen

Nachdem wir nun versucht haben zwei **Shooter** genauer darzustellen, wollen wir uns jetzt damit auseinandersetzen, was die Motivation dahinter ist, überhaupt **Shooter** zu spielen. Dazu müssen wir uns mit dem Aggressionspotenzial befassen. Die Diskussion um die ausgelösten Aggressionen und Frustrationen von Videospielen verschärft sich immer wieder im öffentlichen Diskurs.⁶ Im Folgenden werden umstrittene Thesen und ihre Gegenthesen gegenüber-

@ Frustration oder auch Aggression sind bei vielen **Shootern** vorhanden! Dies kommt allerdings nicht von Spielinhalten, sondern vom Wettbewerbsgedanken unter den Spielern.

xPört

und die Folgen dieser Gewalt eingegangen. Jene Folgen werden häufig in den öffentlichen Medien kritisiert. Des Weiteren wird die Problematik der Änderung von gesellschaftlichen Regeln behandelt. Hier ist beispielsweise das Neuaufstellen und Aussetzen von vielen sozialen Regeln gemeint. Ein weiterer Themenbereich, der sich aus dem Aussetzen der Regeln ergibt, ist die Faszination der Gewalt. Konkret wird hier die Faszination des Tötens diskutiert.

Für das Auslösen von Aggressionen während des Spielens von „Gewaltspielen“ spricht, dass sogenannte vereinzelte „Alltagssadisten“, die sich am Leid anderer erfreuen, diese Spiele spielen. Mittels der „Gewaltspiele“ erlangen sie Befriedigung. Allerdings ist der Alltagssadismus keine psychische Störung, sondern ein Merkmal, das viele Menschen zu einem gewissen Grad besitzen. Durch einen Artikel der Zeitschrift *New Yorker* wurde der Fall eines *GTA V*-Spielers bekannt, der in einem Forum preisgab, er wolle im Spiel *„die Gelegenheit haben, eine Frau zu entführen und als Geisel zu nehmen, in den Keller einzusperren und zu vergewaltigen, ihren Schreien zu lauschen und sie weinen zu sehen“*¹⁶.

Grand Theft Auto V



Grand Theft Auto V, kurz *GTA V* genannt, ist das fünfte große Spiel der *Grand Theft Auto*-Reihe. Hierbei schlüpft der Spieler in die Rolle dreier verschiedener Charaktere, die im Konflikt mit der Polizei und kriminellen Gangs stehen. Er muss unterschiedlichste Aufgaben bewältigen, um sein Ansehen und Einkommen – meist sogar sein Überleben – im Spiel zu sichern. Zu den Aufgaben zählen Autodiebstahl, Gewalttaten und andere kriminelle Aktivitäten. *GTA V* ist ein Actionspiel, welches allerdings Elemente von **Shootern** und **Autorennspielen** vereint. Besonderes Aufsehen hat dieser Teil neben seiner hohen Popularität unter anderem durch die explizite Darstellung von Foltermethoden erregt.¹⁷

Weiterhin verhält es sich so, dass das Töten von Unbeteiligten in den Videospielen der *GTA*-Reihe ohne Konsequenzen bleibt. Diese Konsequenzenlosigkeit kann das Sadistische in vorbelasteten Menschen zum Vorschein bringen und vielleicht sogar fördern. Weiterhin werden alle Spiele, die sich auf Gewalt und Zerstörung spezialisiert haben, immer extremer. Hier kann das Spiel *Mortal Kombat*, das zu dem Genre **Beat 'em up** (englisch für „Schlag sie zusammen“) gehört, als Beispiel dienen, bei dem der Spieler nach erfolgreichen Kämpfen mit Schlachthaus-Animationen belohnt wurde. Das Spiel existiert schon seit mehr als zwei Jahrzehnten. Allerdings sind die sogenannten *Finishing Moves*, wo der besiegte Gegner auf brutalste Art getötet wird, immer realistischer und extremer geworden, sodass sie nicht mehr mit den *Finishing Moves* von früher vergleichbar sind.

Das Aggressionspotenzial der **Shooter** ist das Gefühl der Unfähigkeit und somit das Bedürfnis nach Kompetenz. Das bedeutet, dass Spieler Aggressionen entwickeln, wenn sie vor unfaire oder unlogische Bedingungen gestellt werden. Dies ist in **Shootern** oftmals der Fall. Diese sind auf seine Unfähigkeit zu Handeln zurückzuführen. Der Spieler kann keine offensichtlichen Fehler in seinem Spiel entdecken, anhand derer er lernen könnte. Dieses frustrierende Erlebnis begünstigt aggressives Verhalten. Allerdings entstehen die Frustrationen, die zu Aggressionen führen können, nicht immer durch die Inkompetenz des Spielers selbst, sondern nicht selten, gerade in **Multiplayer**-Varianten, durch die Inkompetenz von Mitspielern. Unfaire Bedingungen, die entstehen, weil der Spieler selbst unterdurchschnittlich spielt, sind von ihm selbst zu beeinflussen (Training/Einlesen in die Mechanik etc.) und führen daher nicht im gleichen Ausmaß zu Aggression, wie unfaire Bedingungen, die dadurch entstehen, dass das eigene Team nicht versagt hätte, wenn alle anderen Spieler gleichermaßen kompetent gewesen wären. Meiner Erfahrung nach kommt es gelegentlich zu Aggressionen, die durch Spielkameraden ausgelöst werden.[@] Allerdings werden diese auftretenden Aggressionen auch oftmals mithilfe des Teams bewältigt.

@ Aggressionspotenzial dieser Art ist natürlich in allen Arten von Spielen zu finden, wo es reale Mitspieler gibt. Ich habe so manches Mal sehr nahe am Tobsuchtsanfall gestanden, wenn mir jemand in *Mario Kart* den 1. Platz noch wenige Meter vor dem Ziel streitig gemacht hat... Und so manche Freundschaft ist auch schon an dem Brettspiel *Risiko* zugrunde gegangen. Jedes Spiel birgt also Aggressionspotenzial, wenn es nur genügend Anlass zur Frustration gibt. Vor allem aber im Umgang mit Mitmenschen, ob kooperativ oder kompetitiv, beides kann sehr schnell zu Frust und Aggressionen führen.

Janina

In einem Versuch, der aus der Zusammenarbeit der Universitäten Oxford und Rochester hervorging – durchgeführt vom Sozialwissenschaftler Andrew Przybylski – wurde der Hälfte der Teilnehmer der **Ego-Shooter** *Half-Life 2* zum Spielen gegeben, in dem Menschen erschossen werden müssen. Die zweite Hälfte der Teilnehmer musste das Spiel in einer anderen Version spielen. In dieser wurden die Gegner bloß markiert, blieben aber am Leben. Alle Teilnehmer wurden mit der groben Spielmechanik vertraut gemacht. Aus den Reaktionen konnte man schließen, dass es keine Unterschiede hinsichtlich des Aggressionspotenzials zwischen beiden Versionen gab.¹⁸

Auf der anderen Seite lassen sich in der Spieleforschung auch Argumente und Belege dafür finden, dass die in **Shootern** möglichen Erfahrungen der Unfähigkeit und Ungerechtigkeit, als Vorbereitung auf das reale Leben einzuschätzen sind. Im Erwachsenenalter ist es nicht selten, dass man sich mit ungerechten Situationen konfrontiert sieht. Durch die Videospiele kennt man diese Gefühle und ist womöglich abgehärtet, sodass Aggressionsausbrüche in ungeeigneten Momenten verhindert werden können.

Breit erforscht und gut abgesichert sind die schon vielfach erwähnten Erkenntnisse, dass durch das Spielen von **Shootern** die Hand-Augen-Koordination geschult wird. Die Reaktionsfähigkeit erweitert sich und die Beobachtungs- und Wahrnehmungsfähigkeit steigt an. Dieser Effekt macht sich vor allem bei vielen Spielstunden bemerkbar. Teamwork und Taktik werden besonders durch Online-**Shooter** wie *Rainbow Six Siege* gefördert. In diesem gibt es keinen Sieg ohne Absprache und Teamwork.

Weiterhin zeigt eine Studie der Medizinischen Hochschule Hannover¹⁹, dass psychisch kranke Menschen, die viel Online-Gaming betreiben, meist eine Realitätsflucht begehen und sich somit eine neue, gesunde Persönlichkeit aufbauen. In der Studie wurden 23 Probanden unter die Lupe genommen, die regelmäßig mehr als sechs Stunden pro Tag im Internet verbrachten. 80 Prozent von ihnen wiesen Depressionen auf, die restlichen 20 Prozent zeigten deutliche Merkmale von Angst- und Persönlichkeitsstörungen. Über 50 Prozent der Spieler bauten während des Spielens eine neue Persönlichkeit auf. Zum Beispiel in Form eines Helden oder durch das Wechseln des Geschlechts. Allerdings ist immer zu differenzieren, ob es sich um einen üblichen Internetgebrauch handelt und an welchem Punkt von einer Sucht zu sprechen ist. Inken Putzig, Co-Autorin der Untersuchung, meint dazu: „Viele von uns verbringen täglich viele Stunden im Netz. Wichtig ist aber, welcher Zweck erfüllt wird. Es gilt zu hinterfragen, ob die Online-Aktivitäten praktischen Nutzen haben, etwa Zeit oder Wege ersparen, oder ob der Fluchtfaktor den Ausschlag gibt.“ Allerdings bleibt die Frage, ob nicht auch durch „alltagstaugliche“ Dinge wie Sport, Essen oder Putzen Realitätsflucht begangen werden kann. Dazu muss jedoch bedacht werden, dass durch diese „alltagstauglichen“ Realitätsflüchte keine neue stabile Persönlichkeit aufgebaut werden würde.^{20@}

@ Hin und wieder kommt es auch bei mir vor, dass ich nach einem langen, frustrierenden Arbeitstag nach Hause komme und mir sage: „Ich muss jetzt erst einmal ein paar Monster abknallen!“ Indem ich meine aufgestauten Aggressionen an nicht-fühlenden, nicht-existierenden Pixelmonstern auslasse, kann ich mich anschließend wieder besser mit der realen Welt beschäftigen. Nach einer guten Runde *Tekken* oder *Castlevania* bin ich meist viel besserer Laune und gehe entspannter mit meinen Mitmenschen um.

Janina

Laut einer Studie von den US-Wissenschaftlern Christopher Ferguson und Cheryl Olson gibt es keinen direkten Zusammenhang zwischen Videospielen und Gewalt. Sie haben festgestellt, dass Videospiele zum Teil sogar einen „eher beruhigenden Effekt“ auf Jugendliche mit ADS ausüben und somit das bereits vorhandene aggressive oder schikanierende Verhalten reduzieren würden²¹.

Shooter ab P18 – eine historische Anmerkung



Die Diskussion, um eine weitreichende Altersbeschränkung oder gar Indizierung von Killerspielen ist keineswegs neu. Bereits in den achtziger Jahren landeten – damals allerdings noch ausgesprochen verpixelte – Spiele auf dem Index. Das erste in Deutschland indizierte Spiel ist *River Raid*. In dem Spiel wird ein Flieger gesteuert, der auf andere Flugzeuge und Schiffe schießt. Dies geschieht ohne Blut oder Todesschreie. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPJM) empfand damals, 1984, das Spiel als problematisch, da mit diesem Spiel im Kindesalter „eine paramilitärische Ausbildung“ stattfindet. Aus heutiger Sicht gilt das Spiel als harmlos. Einige Spiele waren auch nur aufgrund der damaligen politischen Lage auf dem Index. Während des Kalten Krieges wollte die BPJM schlicht nicht, dass Kinder auch noch zusätzlich Krieg spielten. Außerdem half die Indizierung manchmal sogar beim Vertrieb des Spiels, da in den achtziger Jahren auf jedes Spiel ungefähr 100 illegale Kopien kamen und der Index noch zusätzlich anreizte, dieses Spiel zu spielen.²²

Außerdem ist die Faszination für Gewalt von klein auf im Menschen verankert[@] und wird in der heutigen Gesellschaft toleriert und sogar gefördert. Allerdings gibt es viele verschiedene Formen von Gewaltdarstellungen wie Videospiele, Filme oder sogar Kampfsport. Der Boxkampf zwischen Anthony Joshua und Wladimir Klitschko hatte weltweit nahezu 16 Millionen Zuschauer²³. Die Weltmeisterschaften im **eSport**, wo sich professionelle Gamer in Spielen wie *League of Legends* oder *Starcraft* miteinander messen, toppen die Zuschaueranzahl vom Boxen allerdings nochmal um Längen. Die Spiele-Community von *League of Legends* erfreute sich bei der Weltmeisterschaft einer Rekordzuschaueranzahl von 43 Millionen²⁴. Also stellt sich die Frage, ob man den sogenannten **eSport** als gleichwertiges Unterhaltungsprogramm wie z. B. Boxen ansehen kann. Weiterhin bleibt die Frage, ob **Shooter** nicht einfach die Weiterentwicklung von Gewalt im Fernsehen sind.

@ Auch wenn es vielleicht allzu kleinkrämerisch wirkt, möchte ich doch meine Bedenken gegenüber zumindest dieser Formulierungen einbringen. Fasziniert sein von Gewalt, klingt für mich sehr stark nach triebhaftem Hingezogen-Sein – also nach Ursprünglichkeit und Natürlichkeit, kurz genetischer Anlage. Dass der Mensch ein Potenzial hat, sich von Gewalt anstecken, übermannen oder auch erregen zu lassen, ist kaum zu leugnen. Ob das aber vorgegeben und unabänderlich, hinzunehmen oder gar zu akzeptieren ist, ist damit noch keineswegs gesagt. Ich hätte also nicht „verankert“ gesagt, sondern eher: „erkennbar“.

Matthias

Zusammenfassend ist festzustellen, dass **Shooter** Aggressionen, die bereits vorhanden sind, zum Vorschein bringen können. Dieser Effekt ist aber nicht auf das Gewaltpotenzial der Spiele zurückzuführen, sondern auf die Anerkennung der Leistungen von sich selbst und anderen. Daher zielt dieser Appell darauf ab, nicht ausschließlich auf den Index oder die Altersbeschränkung zu vertrauen. Spiele wie *Flappy Bird* sind das perfekte Beispiel dafür, dass das Aggressionspotenzial eines Spiels nicht in der Gewaltdarstellung, sondern im Schwierigkeitsgrad liegt. Jeder sollte selbst abwägen, ob die spielende Person genügend Reife besitzt, um mit solchen Situationen umzugehen und ob die Erfahrungen vielleicht sogar förderlich für die Person sein können. Von besonderer Wichtigkeit ist es dennoch, sich mit dem Spiel auseinanderzusetzen und vertraut zu machen, bevor das Urteil über jenes gesprochen wird.

Quellen

- 1 Linken, A. (2015, 21. Dezember). *Rainbow Six: Siege - Die ersten Verkaufszahlen sind da*. Verfügbar unter: www.gamestar.de/spiele/rainbow-six-siege/news/rainbow_six_siege.47418,3241297.html [letzter Abruf am 02.04.17]
- 2 Kleffmann, M. (2017, 10. Februar). *Ubisoft-Geschäftsbericht: Umsatz leicht rückläufig; Rainbow Six Siege mit 15 Mio. registrierten Nutzern; Update 1.4 beflügelt The Division; Verkäufe von Watch Dogs 2 nehmen an Schwung auf*. Verfügbar unter: www.4players.de/4players.php/spielifonews/Allgemein/421/2165204/Ubisoft-Geschaeftsbericht-Umsatz-leicht-rueckklaeufig-Rainbow-Six-Siege-mit-15-Mio-registrierten-Nutzern-Update-14-befluegelt-The-Division-Verkaeufe-von-Watch-Dogs-2-nehmen-an-Schwung-auf.html [letzter Abruf am 02.04.17]

- 3 Sherwood, J. (2009, 29. März). *Action Video Games Improve Vision*. Verfügbar unter: www.rochester.edu/news/show.php?id=3342 [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 4 Die aktuellsten *Overwatch-Patchnotes*: playoverwatch.com/de-de/game/patch-notes/pc/ [letzter Abruf am 09.07.2017]
- 5 Überblicksseite zu *Overwatch*: playoverwatch.com/de-de/game/overview/ [letzter Abruf am 09.07.2017]
- 6 Blizzard Entertainment (2016, 01. Dezember). *Willkommen zur 3. Saison der Ranglistenmatches*. Verfügbar unter: playoverwatch.com/de-de/blog/20391338 [letzter Abruf am 09.07.2017]
- 7 Blizzard Entertainment (2016, 16. Dezember). *Wir stellen vor: Die Arcade*. Verfügbar unter: playoverwatch.com/de-de/blog/20401305 [letzter Abruf am 09.07.2017]
- 8 Überblick über die *Verkaufs- und Spielerzahlen von Overwatch* auf Wikipedia: [de.wikipedia.org/wiki/Overwatch#Verkaufs- und Spielerzahlen](http://de.wikipedia.org/wiki/Overwatch#Verkaufs-_und_Spielerzahlen) [letzter Abruf am 09.07.2017]
- 9 Halley, D. (2016, 31. Mai). *Overwatch im Test - Kriegt Overwatch die 90?* Verfügbar unter: www.gamestar.de/spiele/overwatch/test/overwatch,51812,3273341.html [letzter Abruf am 09.07.2017]
- 10 Aktueller Überblick zum *Leaderboard bei Overwatch*: masteroverwatch.com/leaderboards/pc/global/mode/ranked/category/score [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 11 Überblicksseite zu *Tracer*: playoverwatch.com/de-de/heroes/tracer/ [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 12 Überblicksseite zu *Hanzo*: playoverwatch.com/de-de/heroes/hanzo/ [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 13 Überblicksseite zu *Winston*: playoverwatch.com/de-de/heroes/winston/ [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 14 Überblicksseite zu *Mercy*: playoverwatch.com/de-de/heroes/mercy/ [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 15 Hier geht es zum *Overwatch Cinematic Trailer*: www.youtube.com/watch?v=FqnKB-22pOC0 [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 16 Parkin, S. (2013, 17. September). *How Evil Should a Video Game Allow You to Be?* Verfügbar unter: www.newyorker.com/tech/elements/how-evil-should-a-video-game-allow-you-to-be [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 17 Hern, A. (2013, 18. September). *Grand Theft Auto 5 under fire for graphic torture scene*. Verfügbar unter: www.theguardian.com/technology/2013/sep/18/grand-theft-auto-5-under-fire-for-graphic-torture-scene [letzter Abruf am 25.09.2017]

- 18 Kühl, E. (2014, 10. April). *Inkompetenz macht Spieler wütend*. Verfügbar unter: www.zeit.de/digital/games/2014-04/studie-games-aggression [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 19 Presstext.Deutschland (2006, 22. November). *Psychisch Kranke flüchten ins Internet: Online-Games ermöglichen Aufbau einer neuen Identität*. Verfügbar unter: www.dr-mueck.de/Wissenschaftsinfos/Internetsucht-Psychisch-Kranke-Persoenlichkeit.htm [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 20 Sickmann, P. (2016, 19. Dezember). *Töten in Videospielen: Ein Fest für Sadisten*. Verfügbar unter: www.spiegel.de/netzwelt/games/toeten-in-videospielen-ein-fest-fuer-sadisten-a-1125478.html [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 21 pam (2013, 31. August). *Videospiele und Gewalt Videospiele fördern laut Studie keine Gewalt*. www.fr.de/wissen/videospiele-und-gewalt-videospiele-foerdern-laut-studie-die-keine-gewalt-a-671829 [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 22 Böhm, M. (2016, 04. Februar). ZDF-Doku „Killerspiele“: Als Schiffe versenken eine Gefahr für die Jugend war. www.spiegel.de/netzwelt/games/zdf-doku-killerspiele-als-schiffe-versenken-die-jugend-gefaehrdete-a-1075305.html [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 23 Davies, G. A. (2017, 26. April). *Anthony Joshua vs Wladimir Klitschko has achieved 'unprecedented levels' of global reach*. Verfügbar unter: www.telegraph.co.uk/boxing/2017/04/26/anthony-joshua-vs-wladimir-klitschko-has-achieved-unprecedented/ [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 24 Mittweg, C. (2016, 07. Dezember). *43 Mio.: Erneuter Zuschauer-Rekord bei der LoL-WM!* Verfügbar unter: esport.kicker.de/esport/lol/info/666280/artikel_43-mio-erneuter-zuschauer-rekord-bei-der-lol-wm.html [letzter Abruf am 25.09.2017]

Karim Rasched Abu-Isbeih, Kushtrim Emiri, Helen Langensiepen und Natalia Kost

10 | Indie-Games: Spielspaß durch Kreativität und Innovation

Einleitung

Von einer Gruppe mutiger Helden, die sich durch Kerker und Verliese kämpft, über einen Büroangestellten, der in den Tiefen seines Arbeitsplatzes auf eine Gedankenkontrolle-Fabrik stößt, bis hin zu einer Scheibe Toastbrot, die sich mit vollem Einsatz kletternd ihren Weg zum Toaster bahnt: Unter dem Begriff *Independent video games*, kurz **Indie-Games**, finden sich die unterschiedlichsten Spiele zusammen. Ihre Gemeinsamkeit liegt nicht in Aspekten der Spielgestaltung, wie es bei anderen Genres wie **RPGs** oder **Shootern** der Fall ist. **Indie-Games** zeichnen sich durch (finanzielle) Unabhängigkeit von Verlegern und Sponsoren aus, welche es Individuen oder kleinen Gruppen von Entwicklern ermöglicht, eigene Ideen und Vorstellungen frei entfalten zu können. Die Finanzierung erfolgt nicht selten mittels **Crowdfunding**: Auf einer Plattform wie *Kickstarter* präsentiert das Entwickler-Team das geplante Spiel, Interessierte können einen Geldbetrag beisteuern. Im Gegenzug erhalten sie, sobald das Projekt fertiggestellt worden ist, eine besondere Belohnung – beispielsweise eine CD mit dem entsprechenden Spiel oder exklusive Werbe-Artikel.

Durch das häufig schmale Budget ist der Umfang der **Indie-Games** in der Regel eingeschränkt, weswegen sie jedoch auch lediglich einen Bruchteil dessen kosten, was große Verleger wie *EA* oder *Ubisoft* für ihre Kassenschlager verlangen. Beim Vertrieb setzen die Indie-Entwickler meist auf digitale Marktplätze wie *Steam*, *Xbox Live Arcade* oder den *PlayStation Store*. Auf diesem Weg können sie Tausende von potenziellen Käufern erreichen und zugleich hohe Produktionskosten für physische Kopien umgehen. Doch was als kleines Projekt beginnt, kann sich durchaus zum Erfolgskonzept entwickeln. Dies zeigt eines der bekanntesten **Indie-Games**, *Minecraft*, welches vom schwedischen Programmierer Markus Persson und seiner Firma *Mojang* im Jahr 2009 für den PC veröffentlicht wurde[®]. Das simple Spielprinzip, eine Welt aus bunten Würfeln zu erkunden und selbst zu gestalten, fand großen Anklang und sorgte für

@ *Minecraft* zu entwickeln, war für Markus „Notch“ Persson nur ein Hobby!

Kevin

#

Microsoft ¹	
Gründungsjahr	1975
Vorstand	John W. Thompson
Mitarbeiter	ca. 114.074
Tochtergesellschaften	119 weltweit
Umsatz	85.32 Mrd. US-\$ (2016)
Produkte	z. B. Windows OS, Microsoft Office, Xbox, Microsoft Surface

Begeisterung. Inzwischen ist *Minecraft* auf einer Vielzahl von Plattformen erhältlich und gehört dem IT-Riesen Microsoft an, der *Mojang* im Jahr 2014 für 2,5 Milliarden Dollar aufgekauft hat.^{2#}

Die folgenden Kapitel stellen eine kleine Auswahl an **Indie-Games** vor, welche sich in den vergangenen Jahren großer Beliebtheit erfreuten. Sie zeigen, wozu **Indie-Games** in der Lage sind,

und berichten über die Erfahrungen, welche die Spielerinnen und Spieler mit ihnen sammeln konnten. Außerdem geben sie einen Ausblick darauf, welches Lernpotenzial den Spielen innewohnt. Der Beitrag besteht aus zwei umfangreichen Berichten zu den Spielen *Don't Starve* und *Starbound* sowie aus vier Kurzbeschreibungen zu weiteren **Indie-Games**, welche die Vielfalt des Genres demonstrieren.

Don't Starve

Steckbrief	
Serienteil	Der erste
Erscheinungsjahr des Spiels	23.04.13
Ersterscheinungsjahr der Serie	23.04.13
Hersteller/Studio des vorgestellten Spiels	Klei Entertainment
Publisher des vorgestellten Spiels	Klei Entertainment
Angeboten für ...	PC, Wii, Smartphone, PS 4, Xbox One
Genre	Indie, Survival
Spielmodus	Sowohl Einzelspieler als auch Multiplayer
Kampfmodus	Echtzeit
Art der Spielwelt	Open World
Thema der Spielwelt	Wildnis
Spieldauer	Unbegrenzt
Speichern des Fortschritts	Alle 15 Minuten vom Programm festgelegt
Steuerung	Tastatur und Maus oder Controller
Altersfreigabe	12
Verkaufte Exemplare/registrierte Nutzer	keine Angabe
Gesamtbewertung	75% (4Players)
Preis	15,- €
Website	www.klei.com

Das **Sandbox**-Spiel *Don't Starve* ist am 23. April 2013 von dem Indie-Entwickler Klei Entertainment auf Steam veröffentlicht worden³. Das Spiel *Don't Starve* überzeugt mit ungewöhnlichem Comicstil und ist ein Survival-Trip, der an unseren Selbsterhaltungstrieb appelliert. Man wird mit einem von neun auswählbaren Charakteren von dem mysteriösen Charakter Maxwell in die Welt von *Don't Starve* geworfen.

Dort wacht man in der Natur auf und das Ziel ist das Überleben, da sehr schnell klar wird, dass die Außenwelt gegen einen arbeitet. Mithilfe des **Crafting-Systems**, also eines Systems, bei dem man aus Materialien Gegenstände herstellt, kann sich der Spieler Vorteile erarbeiten und sich Nahrung, Kleidung, Waffen, Technologie oder auch Häuser herstellen. Das Prinzip des

Überlebens ist simpel, man muss „nur“ die drei Überlebensanzeigen aufrechterhalten. Da gibt es einmal die Lebensanzeige, die dir vorgibt, wie viel Leben der Spieler noch hat, die Hungeranzeige, die anzeigt, wann der Spieler Hunger hat, und die psychische Gesundheit, die den mentalen Status des Spielers darstellt®.

@ Ich finde es sehr interessant, dass hier auch die psychische Gesundheit miteinbezogen wird. In sehr vielen Spielen geht es ja immer nur um die Lebensanzeige; also, wer sich verletzt, verliert Lebenspunkte. Dabei zeigt sich ja gerade in unserer heutigen Gesellschaft, dass neben der Unversehrtheit des Menschen und der Überlebenssicherung auch etwas Mentales sehr wichtig für unser Leben ist.

D4wn

Der Spieler beginnt den gnadenlosen Kampf gegen Monster und Hunger mit der Auswahl seines Charakters. Hierbei kann er sich zwischen neun Charakteren entscheiden, von denen jeder eine einzigartige Fähigkeit hat.

An dieser Stelle hätten wir gerne Bilder des Spiels präsentiert, aber leider hat uns der **Publisher** keine eindeutige Freigabe der Bildrechte erteilt. Um rechtliche Folgen für die Gesamtpublikation zu vermeiden, verzichten wir schweren Herzens auf Abbildungen.

Die auswählbaren Charaktere sollen im Folgenden kurz vorgestellt werden.* Zudem wird auch kurz auf die jeweiligen Fähigkeiten eingegangen:

- **Wilson:** Er kann sich einen Bart wachsen lassen®, mit dem man eine Puppe herstellen kann, die den Charakter wiederbelebt, wenn man stirbt. Die Puppe verschwindet anschließend.
- **Willow:** Sie besitzt ein Feuerzeug vom Beginn des Spiels an. Sie ist immun gegen Feuer und zündet, wenn sie Angst hat, zufällig Sachen an.
- **Wolfgang:** Wenn er sehr hungrig ist, ist er stärker, wodurch er Ressourcen schneller abbauen kann.
- **Wendy:** Sie wird von ihrer verstorbenen Zwillingsschwester Abigail verfolgt. Abigail wird durch eine Blume beschworen, die Wendy von Anfang an hat. Abigail beschützt Wendy, wenn sie angegriffen wird und greift auch an, wenn Wendy etwas angreift.
- **WX₇₈:** WX₇₈ ist ein Roboter, dessen Körper mit besonderen **Items** wie z. B. Getrieben, die auf Friedhöfen gefunden werden können, aufgewertet werden kann.
- **Wickerbottom:** Sie kann nicht schlafen und isst nur frische Lebensmittel. Sie kann mit ihren magischen Büchern, die aus Papyrus **gecraftet** werden können, zaubern. Ein Zauber kann z. B. sein, dass sie ganz viele Vögel beschwört. Die Bücher gehen mit der Zeit kaputt.
- **Woodie:** Er hat von Anfang an eine unzerstörbare Axt. Je mehr diese benutzt wird, desto mehr verwandelt sich Woodie in einen Biber.® Als Biber kann Woodie alles unbegrenzt abbauen und frisst auch alles. Die Axt... spricht sogar...?
- **Wes:** Er ist der einzige Charakter im Spiel, der keine Kommentare von sich gibt. Er ist eine Herausforderung für jeden Spieler, da er keinen Schaden austeilt und auch sehr schnell Hunger kriegt. Er kann Ballons aufblasen, die er am Anfang des Spiels dabei hat. Diese dienen zur Ablenkung von Feinden.

@ Spontaner Bartwuchs? Sehr männlich!

Kevin

@ Nicht einfach nur ein gewöhnlicher Biber, sondern ein enorm großer Werbibiber!

Kevin

- *Maxwell*: Wenn man als Maxwell startet, bekommt man eine komplette dunkle Rüstung und ein Buch namens Codex Umbra®. Codex Umbra ist wie das Magiebuch von Wickerbottom, nur dass Codex Umbra unendlich oft benutzt werden kann.

@ Codex Umbra könnte aus dem Lateinischen mit so etwas wie Schrift der Schatten/Dunkelheit übersetzt werden.

Timothy

Nach der Charakterauswahl wacht der Spieler in der Welt von *Don't Starve* auf und ist sofort auf sich allein gestellt. Es gibt kein **Tutorial**, d.h. eine erklärende Einführung in das Spielprinzip, somit muss der Spieler sich alles selber beibringen. Das Ziel des Spiels ist es, so lang wie möglich, trotz der Hindernisse wie z.B. Hunger, Gegner oder auch Kälte, die einem in den Weg gestellt werden, zu überleben.

Aus der Natur kann der Spieler verschiedene Sachen aufheben wie z.B. Möhren, Stroh, Stöcke, Steine, Flint (Feuerstein), Blumen und besondere **Items** (Gegenstände) wie z.B. Dekorationen oder seltene Edelsteine. Nun wird der Spieler mit dem **Crafting-System** konfrontiert. Hierbei kann der Spieler u.a. aus Stöcken und Feuerstein Äxte, Spitzhacken, Schaufeln oder auch Strohkleidung bauen. Das **Crafting-System** besteht aus zwölf Kategorien: Werkzeuge, Licht, Überleben, Essen, Wissenschaft, Kämpfen, Bauwerke, Materialien, Magie, Kleidung, Vergangenes.

Der Spieler besitzt eine Leiste mit Auswahlmöglichkeiten, womit er Gegenstände **craften** kann, wie z.B. ein Lagerfeuer, das der Spieler überall platzieren kann.

@ Ich find das ja irgendwie lustig, dass selbst in einem absoluten Überlebenskampf Gold als wichtige Ressource auftaucht. Und dabei dachte ich immer, es gäbe viel bessere Metalle ...

Über die Wissenschaft kann sich der Spieler Wissenschaftsmaschinen bauen, die dem Spieler ermöglichen, mehr Gegenstände zu **craften**, die man ohne die Maschine nicht **craften** konnte – z.B. bessere Mauern oder bessere Werkzeuge aus Gold®, diese halten dann länger und bauen schneller Sachen ab.

K14r4

In *Don't Starve* existieren auch verschiedene Naturphänomene, und zwar Wetter, zwei Jahreszeiten (Sommer und Winter) sowie ein Tag-Nacht-Rhythmus.[#] Im Sommer bestehen Tage aus 14 Stunden Tageslicht, fünf Stunden Dämmerung und fünf Stunden Nacht. Im Winter ändert sich dieser Zyklus täglich nach und nach zu 14 Stunden Nacht, fünf Stunden Dämmerung und fünf Stunden Tageslicht. Im Winter ändert sich auch die Temperatur, was bedeutet, dass man sich wärmen muss. Wenn man den Winter überleben möchte, muss man vorher schon Vorkehrungen treffen, da Essen langsamer wächst und die Tage nur noch 5 Stunden Tageslicht und 14 Stunden Nacht haben. Der Winter stellt den Spieler auf die Probe, da er sehr hart ist. Ein Tag dauert 8 Minuten in Echtzeit. Die Nacht spielt bei *Don't Starve* eine ganz besondere Rolle, da man ohne eine Lichtquelle nach und nach stirbt. Diese Lichtquelle wird benötigt, da die psychische Gesundheit in der Dunkelheit sinkt und somit durch Mangel an psychischer Gesundheit Monsterhalluzinationen auftreten können.

Ich suche mir erst mal alle meine Materialien zusammen und versuche alles Seltene wie Gold, Ressourcen und Essen zu sammeln. Später baue ich dann mein erstes Lager an einem Platz, der mir gefällt. Nach und nach versuche ich dann eine Struktur aufzubauen, indem ich z.B. Pflanzen und Rohstoffe anpflanze. Nach dem 3. Tag versuche ich mich langsam mit einer Rüstung aus Stroh zu schützen, da jederzeit zufällig Wölfe angreifen könnten.

onen entstehen, die den Spieler auch angreifen.[@]

@ Das sind ja eine ganze Menge Einflussfaktoren, die man hier berücksichtigen muss (so wie im richtigen Leben).

Jup3

Don't Starve besitzt 2 Erweiterungspakete (DLCs):

- *Reign of Giants*: bringt neue Gegner, Biome (Orte) und **Items** für 4.99 €.
- *Shipwrecked*: bringt neue Charaktere, Biome, Gegner und **Items** sowie eine völlig neue Welt von *Don't Starve* für 4.99 €.

Dazu gibt es eine weitere Spielerweiterung in Form von *Don't Starve Together*. Hierbei spielt man zusammen mit seinen Freunden in der Welt von *Don't Starve* und versucht, gemeinsam zu überleben. *Don't Starve Together* unterscheidet sich insofern von *Don't Starve*, dass es nun vier Jahreszeiten gibt (Frühling, Sommer, Herbst, Winter).

Zudem besitzt man nun die Möglichkeit, einen von drei Spielmodi zu wählen:

- *Survival-Modus*: Wie das normale *Don't Starve*, nur dass hier tote Spieler als Geister erscheinen. Diese versuchen die noch lebenden Spieler zu töten.
- *Wildnis-Modus*: Hierbei erscheinen alle Spieler auf verschiedenen Teilen der Karte und versuchen zu überleben. Stirbt ein Spieler, kann er nochmal als ein neuer Charakter auf einem wiederum anderen Teil der Karte neu anfangen.
- *Endless-Modus*: Hierbei kann der Spieler so oft sterben, wie er will, er wird jedes Mal neu am Portal wiederbelebt.

Ein Kritikpunkt, den man an *Don't Starve* haben könnte, wäre beispielsweise, dass es einen sehr hohen Anspruch hat, da *Don't Starve* einen nicht ins Spiel einführt und dem Spieler keine Hilfe bietet, um das Spiel zu verstehen. Es gibt kein **Tutorial**, sodass man auf sich allein gestellt ist. Das bringt eine hohe Frustration mit sich, da man am Anfang sehr oft stirbt.[@] Allerdings ist dies auch ein Ansporn, beim nächsten Versuch besser zu werden.[#]

@ Frustration wird schnell zu Wut und wenn Mutter in so einer Situation schon wieder mit dem Staubsauger ins Zimmer kommt und will, dass man saugt ... Schlechtes Timing!

Kevin

Ich denke, dass *Don't Starve* ein tolles Spiel ist, da man gefordert wird, wenn man überleben möchte und es somit einen hohen Anspruch hat. Zudem hat *Don't Starve* einen coolen Comicstyle, den ich sehr mag, da sehr viele Spiele auf Grafik setzen, hierbei wird aber eher auf **Gameplay**, also auf die Spielmechanik an sich, gesetzt und ein eigener visueller Style wird von den Entwicklern hervorgebracht. Im Spielverlauf ist es wichtig, Entscheidungen zu treffen, die sich an Nachhaltigkeit orientieren. Anstatt also etwa nur alle Bäume abzuholzen, sollte man auch neue Nahrungsmittel und andere Pflanzen anbauen, damit es einem später nicht an den **Items** mangelt, denn das kann im schlimmsten Fall tödlich für den Charakter ausgehen. Ich kann das Spiel nur empfehlen.

Gerade die Tatsache, dass man das Spielen erst „lernen“ muss, hat für viele Spieler einen besonderen Anreiz. Würde das Spiel den Spieler, wie viele andere Spiele heutzutage, „an die Hand nehmen“ und alle Mechaniken vorweg erklären, wäre schon ein Großteil des Charmes von *Don't Starve* verloren. Schließlich hatte Robinson Crusoe ja auch kein **Tutorial**...

Janina

Starbound

Steckbrief	
Erscheinungsjahr des Spiels	2016
Hersteller/Studio des vorgestellten Spiels	Chucklefish
Publisher des vorgestellten Spiels	Chucklefish
Angeboten für ...	PC, PS4, PS Vita, Xbox One
Genre	Indie, Action-Adventure
Spielmodus	Einzelspieler, Multiplayer
Kampfmodus	Echtzeit
Art der Spielwelt	Sandbox
Thema der Spielwelt	Zukunft, Weltall, Sci-Fi
Spieldauer	2 Stunden/20+ Stunden
Speichern des Fortschritts	jederzeit über das Menü
Steuerung	Maus und Tastatur oder Controller
Altersfreigabe	?
Verkaufte Exemplare/registrierte Nutzer	Über 2.5 Mio. Kopien
Gesamtbewertung	9.1/10 (IGN) ⁴
Preis	13,99 €
Website	playstarbound.com/

@ Auf dem Super Nintendo (SNES) gab es früher ein grandioses und legendäres Spiel mit Namen *EarthBound*. Stehen die beiden Spiele in irgendeinem Verhältnis zueinander?

Timothy

Leider nicht, sie klingen nur vom Namen her ähnlich.

Janina

*Starbound*⁵ ist ein 2D-Pixelspiel, welches sich im Weltraum abspielt. Pixelspiele zeichnen sich durch ihre Grafik aus, die sich an dem Stil von älteren Videogames, insbesondere von Handheldspielen, orientiert. Das Hauptmerkmal sowie der Namensgeber ist dabei das Pixel: Sämtliche Spielobjekte und -figuren setzen sich aus klitzekleinen Quadraten, den Pixeln, zusammen. Bunte Farben erleichtern die Wahrnehmung der einzelnen Formen. Gerade **Indie-Games** nutzen gerne diese Art von Grafik, da sie kein hohes Budget benötigt und dennoch sehr

ansprechend sein kann. 2D-Spiele beschränken sich auf die Dimensionen Länge und Breite, d.h. es fehlt die Tiefe. Entsprechend kann sich die Spielfigur lediglich nach rechts bzw. links sowie nach unten bzw. oben bewegen.

Pixelgrafik

Weitere Beispiele für **Indie-Games** mit Pixelgrafik sind *Stardew Valley*, *Hyper Light Drifter*, *Undertale* und *Papers, Please*.



Bevor der Spieler die Welt von *Starbound* betritt, kann er sich für eine von sieben Spezies entscheiden:

- *Mensch*: Menschen sind gutmütig und optimistisch. Sie gründeten die Organisation Terrene Protectorate, um das Universum und deren unterschiedliche Bewohner zu vereinen.
- *Apex*: Die Apex sind hochintelligente Primaten, die über lange Zeit hinweg optische Ähnlichkeit zu Menschen aufwiesen.[@] Ein wissenschaftlicher Durchbruch führte jedoch dazu, dass ihr äußeres Erscheinungsbild sich zurückentwickelte, während ihre Intelligenz einen enormen Schub erhielt.
- *Avian*: Die Avians sind eine vogelartige Spezies, die den Gott Kluex anbetet. Von Kindesbeinen an werden Avians zu tapferen Kriegerern erzogen, die jederzeit bereit sind, die Tempel ihrer Gottheit zu verteidigen.
- *Floran*: Eine pflanzenähnliche Spezies, die trotz ihres vermeintlich friedlichen Aussehens ein hitzköpfiges Gemüt besitzt. Florans greifen andere Kreaturen an und stehlen ihre Technologien.
- *Glitch*: Die Glitch wurden zur Simulation einer Zivilisation gebaut. Aufgrund eines Programmierfehlers kamen die Glitch jedoch niemals über die anfänglichen Entwicklungsstufen hinaus, sodass sie heute noch mittelalterliche Werte und Ansichten vertreten.[#]

@ „Planet der Affen, wir kommen!“

Kevin

Die Spezies Glitch ist nach dem englischen Wort *Glitch* benannt, das für unerwünschte Programmierfehler steht. Manchmal werden diese auch als **Bugs** bezeichnet.

- *Hylotl*: Die Hylotl sind ein friedliches Volk, das viel Wert auf Traditionen legt und sich für Kunst begeistert. Einst lebten sie an Land, doch die ständigen Angriffe der Florans zwangen sie, eine neue Heimat zu suchen. Nun sind die Tiefen des Wassers ihre natürliche Umgebung.
- *Novakid*: Eine mysteriöse Spezies, über deren Herkunft wenig bekannt ist. Ihr Hauptmerkmal ist ihr gasähnlicher Kopf.

Jede Spezies besitzt besondere Fähigkeiten, die im Laufe des Spiels freigeschaltet werden. Zudem wählt der Spieler ein Geschlecht (männlich oder weiblich) aus. In Abhängigkeit von den gefällten Entscheidungen kann der Spieler anschließend das Aussehen der Spielfigur bestimmen. Für einen männlichen Apex stehen beispielsweise die folgenden Optionen zur Verfügung: Persönlichkeit, Fellfarbe, Frisur, Oberteil, Hose, Hautfarbe, Bartform sowie Farbe der Kleidung. Auch einen Namen erhält der Spielcharakter. Für all diejenigen, die direkt mit dem Spielen loslegen möchten, bietet *Starbound* einen Zufallsknopf sowohl fürs Aussehen als auch für den Namen. Zum Schluss erfolgt die Wahl des Schwierigkeitsgrads. Hier stehen dem Spieler drei verschiedene Modi zur Verfügung.

Zur Auswahl stehen:

- *Casual*: Der Spieler kann sich von überall zurück auf sein Raumschiff teleportieren. Es gibt keinen Hunger und keine Nachteile, falls der Spieler sterben sollte.
- *Survival*: Der Spieler kann sich nur von der Oberfläche eines Planeten auf sein Raumschiff teleportieren. Er erleidet Hunger und muss stetig etwas essen, um diesen zu stillen. Sollte der Spieler sterben, verliert er einen Teil seiner Gegenstände und seines Vermögens. Diese können beim Aufsuchen des Sterbeortes wiedergefunden werden.
- *Hardcore*: Ähnlich wie im *Survival*-Modus hat der Spieler Hunger, auf den er achten muss. Sollte der Spieler sterben, kann er das Spiel nicht mehr weiterführen und muss von Neuem anfangen.[#]

Mir gefällt der *Survival*-Modus am besten. Das Verlieren der Gegenstände beim Sterben motiviert mich dazu, mir Mühe beim Kämpfen zu geben und möglichst wenig Schaden zu nehmen. Ohne jegliches Risiko und ohne Herausforderung zu spielen, macht in meinen Augen wenig Spaß. Den *Hardcore*-Modus finde ich jedoch zu viel des Guten – komplett von vorn anfangen zu müssen, nur weil man einen Fehler gemacht hat, ist ziemlich brutal.




Nach der Charaktererstellung beginnt das Spiel mit einem **Tutorial**, welches die grundlegende Steuerung erklärt. Der Spieler befindet sich auf dem Planeten Erde in einer fiktiven Zukunft und bricht zu einer Zeremonie auf. Dort soll er zusammen mit anderen Anwärtern zum Protektor, einem Beschützer und Erkunder des Universums, ernannt werden. Doch die Feierlichkeiten kommen zu einem abrupten Ende, als der Planet von einem Weltraummonster angegriffen wird. Die Leiterin der Zeremonie überreicht dem Spieler in letzter Sekunde einen mysteriösen Gegenstand, den Materie-Manipulator, und bittet ihn zu fliehen. Der einzige Ausweg ist dabei die Flucht in den Weltraum mithilfe eines Raumschiffs.

Die Steuerung der Spielfigur erfolgt mit Tastatur und Maus. Mit den Tasten A und D bewegt sie sich nach links bzw. nach rechts. Drückt man die Leertaste, so springt der Charakter. Die Taste E dient zur Interaktion mit Objekten und **NPCs**, den vom Computer gesteuerten Spielfiguren, in der Umgebung. Die **NPCs** sprechen den Spieler mit seinem Namen an, das Gespräch mit ihnen wird in Form von Sprechblasen dargestellt. Mit den Maustasten betätigt der Spieler den Gegenstand, welchen die Figur gerade in den Händen hält. Über die obere Menüleiste hat der Spieler einen Schnellzugriff auf verschiedene Gegenstände wie Waffen oder Bandagen, die durch das Drücken der Tasten 1 bis 6 für die jeweilige Position im Menü sowie anschließende Betätigung der entsprechenden Maustaste aktiviert werden. Das Drücken der Esc-Taste bringt das Hauptmenü hervor, welches zugleich das Spiel pausiert. Darüber erfolgt das Speichern, welches zwar jederzeit möglich ist, aber auch gleichzeitig die aktuelle Spielsitzung beendet.


Über die I-Taste gelangt der Spieler zum **Inventar**, der Übersicht seiner gesammelten und ausgerüsteten Gegenstände. Dieses ist in fünf Kategorien unterteilt: Werkzeuge, platzierbare Ressourcen, Möbel, **Crafting**-Materialien und Nahrung. Im oberen Bereich sind die ausgerüsteten Gegenstände, die Statuswerte des Haustiers, das von Beginn an mit auf dem Raumschiff haust, und der Spielfigur sowie die aktiven Technologien zu sehen. In der linken unteren Ecke ist das gesammelte Geld in der Währung Pixel angegeben.

Der Materie-Manipulator kommt mit der R-Taste zum Einsatz. Er ist wie ein „magischer Staubsauger“, der in der Lage ist, Gegenstände und Ressourcen in der Umgebung abzubauen und sie im **Inventar** des Spielers zu platzieren – ganz egal, ob es nur eine Blume oder ein ganzes Zelt ist. Dadurch unterscheidet sich *Starbound* von anderen Spielen mit ähnlicher Thematik, denn in *Terraria*, *Minecraft*, *Stardew Valley* und Co. wird stets ein passendes Werkzeug je nach Ressourcenart benötigt. So lässt sich in *Stardew Valley* Holz nur mithilfe einer Axt sammeln, während man für Erze eine Spitzhacke braucht. In *Starbound* hingegen kann man beides mit dem Materie-Manipulator abbauen. Die Spitzhacke existiert dennoch auch hier und bietet den Vorteil des schnelleren Abbaus von Erzen. Für das Sammeln der Ressourcen mit dem Materie-Manipulator muss der Spieler lediglich mit dem Mauscursor auf den entsprechenden Bereich zeigen und anschließend die linke Maustaste gedrückt halten. Das Abbauen dauert länger, wenn es sich um hartnäckige Materialien wie z. B. Silbererz handelt. Zudem kann der Materie-Manipulator genutzt werden, um Gegenstände aus dem **Inventar** in der Umgebung zu platzieren, um z. B. ein Lager zu bauen.

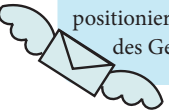
Nach der Flucht von der Erde befindet sich der Spieler zunächst auf seinem Raumschiff. Da dieses allerdings beschädigt ist und nicht mehr fliegen kann, muss sich der Spieler auf einem unbekannten Planeten auf die Suche nach Hilfe und Ressourcen begeben. Diesen erreicht er mithilfe eines Teleporters an Bord des Schiffs, welcher im gesamten Spiel als Reisemöglichkeit dient. Dort nimmt eine alte Dame Kontakt mit dem Spieler auf. Sie gibt ihm die **Quest** (Aufgabe, Auftrag)* ein Portal in der Nähe zu reparieren. Dazu werden seltene Kernfragmente benötigt, die im Inneren des Planeten gefunden werden können. So bricht der Spieler zu seinem ersten Abenteuer auf, in dem er tiefe Minen und Höhlen nach wertvoller Beute (**Loot-Boxen**) durchsucht. Stets dabei ist S.A.I.L. (kurz für Ship-based Artificial Intelligence Lattice), eine künstliche Intelligenz, die sich auf dem Raumschiff befindet. Sie kommentiert das Geschehen und gibt gelegentlich hilfreiche Tipps.



Eine neue **Quest** wird durch ein gelbes Ausrufezeichen dargestellt.



Hin und wieder trifft man auf einen großen, bösen Gegner – nur leider passt er nicht durch die Tür, sodass der Spieler mit einem Langschwert oder Bogen klar im Vorteil ist.



Ich benutze am liebsten das Langschwert, da es hohen Schaden mit schneller Angriffsgeschwindigkeit kombiniert. Die Strategie im Kampf muss je nach Gegner angepasst werden, zum Teil muss der Spieler auch durch geschickte Bewegungen Attacken ausweichen oder das Terrain zu seinem Vorteil ausnutzen. So ist es mit einem Bogen besonders einfach, Monster zu besiegen, die in einer Schlucht stehen, wenn man sich selbst auf einer Erhöhung positioniert. Während des gesamten Kampfes ist die Lebensanzeige des Gegners im oberen Teil des Bildschirms sichtbar.

xen) durchsucht. Stets dabei ist S.A.I.L. (kurz für Ship-based Artificial Intelligence Lattice), eine künstliche Intelligenz, die sich auf dem Raumschiff befindet. Sie kommentiert das Geschehen und gibt gelegentlich hilfreiche Tipps.

Während der Spieler den Planeten erkundet, muss er insbesondere auf seine Lebensanzeige achten, die in der oberen linken Ecke des Bildschirms in der Farbe Rot sichtbar ist. Verliert die Figur sämtliche Lebenspunkte, stirbt sie. Die größte Gefahr stellen deshalb angriffslustige Kreaturen dar, die in verschiedenen Farben und Formen vorkommen.*

Der Kampf zwischen Spieler und Monster läuft in **Echtzeit** ab, mit den Maustasten erfolgen Angriffe mit der aktiven Waffe. Hierbei kann sich der Spieler für eine Waffe entscheiden, die ihm am besten gefällt – ob Langschwert, Speer oder Pistole*.

Neben fiesen Gegnern droht dem Spieler in den Modi Survival und Hardcore auch Gefahr in Form von Hunger. Je größer der Wunsch nach Essen ist, desto weiter fällt die gelbe Anzeige in der oberen linken Ecke des Bildschirms. Zu Beginn findet der Spieler einige Rationen an Bord des Schiffes, doch schon bald muss er neue Nahrungsquellen auf dem Planeten suchen. Dem Spieler stehen drei Möglichkeiten zu Verfügung: Jagen, sammeln und anbauen. Rüstet man die Spielfigur mit einem Bogen oder einem Jagdspeer aus, so besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass Monster Fleischstücke **droppen** (fallen lassen). Der Bogen richtet jedoch niedrigeren Schaden als eine gewöhnliche Waffe an, sodass der Kampf durch dessen Benutzung erschwert wird. Mit herkömmlichen Waffen gibt es im Gegenzug kein Fleisch. Auf der Planetenoberfläche kann der Spieler verschiedene Lebensmittel in Form von Pflanzen finden wie z. B. Tomaten, Karotten oder Mais. Sammelt er sie mit dem Materie-Manipulator, so erhält er auch die dazugehörigen Samen. Diese kann er später in die Erde pflanzen und so Essen aus seinem eigenen Garten beziehen[#]. Bis auf wenige Ausnahmen müssen sämtliche Lebensmittel am Lagerfeuer erhitzt werden, bevor sie verzehrt werden können. Sie haben außerdem eine bestimmte Haltbarkeit, die mit der Zeit abnimmt.

Der eigene Garten muss regelmäßig gewässert werden, damit die Saat nicht eingeht.



Neben Nahrung kann der Spieler unterschiedliche Ressourcen wie Holz, Eisen- oder Silbererz, Leder oder Grasfaser erbeuten. In den Tiefen des Planeten sind zudem Schatztruhen versteckt, die besondere **Items** wie Waffen oder Rüstungen sowie Pixel, also Geld, beinhalten können. Manchmal kann der Spieler darin sogar spezielle Moduleile finden, mit denen er den Materie-Manipulator aufwerten kann, z. B. damit dieser die Ressourcen schneller abbaut. Je tiefer der Spieler in den Höhlen voranschreitet, desto besser werden auch die Belohnungen: So ist die Wahrscheinlichkeit, auf eine Goldader zu stoßen, deutlich höher, wenn der Spieler bereits eine lange Reise nach unten hinter sich gebracht hat. Doch auch die Gefahren nehmen mit der Tiefe zu.

Die gesammelten Ressourcen können zu neuen Gegenständen über das **Crafting-System**[#] verarbeitet werden. Dazu muss der Spieler das entsprechende Menüfenster öffnen. Dort sieht er eine Auswahl an Gegenständen, die er herstellen kann, zusammen mit den Materialien, die er dafür benötigt. Hat er alles Nötige in seinem **Inventar**, muss er nun lediglich eine Taste im Fenster drücken – und schon hat er den neuen Gegenstand in seiner Tasche. Zugang zu anspruchsvollen Rezepten hat der Spieler erst mithilfe spezieller Handwerkstische wie der hölzernen Werkbank, des Ambosses oder des Steinofens. Im Laufe des Spiels werden weitere Handwerkstische und damit Rezepte freigeschaltet. Um möglichst bequem seine frisch gesammelten Materialien zu verwerten, bietet es sich an, ein Lager auf dem Planeten aufzuschlagen oder sämtliche Handwerkstische auf dem Raumschiff zu platzieren, da der Spieler dieses jederzeit von der Oberfläche aus per Teleportation erreichen kann.

Im **Crafting**-Fenster kann z. B. eine Fackel aus Holz und Kohle hergestellt werden. Wir hätten auch gerne Screenshots vom Crafting-System und von der Spielumgebung gezeigt, aber leider haben die **Publisher** nicht auf unsere Anfrage reagiert. Deshalb müssen die Beschreibungen genügen.



Hat der Spieler die **Quest** der alten Damen erfüllt und das Portal repariert, wird er zu einer Stadt im Weltraum teleportiert, wo sich viele verschiedene **NPCs** mit wiederum neuen **Quests**

aufhalten. Die Dame stellt sich als ehemalige Groß-Protectorin namens Esther Bright vor und erzählt die Hintergrundgeschichte des Monsters Ruin, welches für den Angriff auf die Erde verantwortlich ist. Dieses wurde einst bereits von einer gutmütigen Macht namens Cultivator eingesperrt. Der Cultivator, der das Gleichgewicht im Universum aufrechterhielt, verschwand jedoch eines Tages und ließ sechs Artefakte für die verschiedenen Spezies zurück. Diese bilden zusammen den Schlüssel zum Verlies des Oberbösewichts Ruin, welchen der Spieler nun als letzter am Leben gebliebener Protector aufhalten soll.

Um dies zu bewerkstelligen, muss der Spieler Planeten erforschen. Es gibt viele verschiedene Planeten und jeder hat Unterschiede in der Zusammensetzung der Landschaften, Erze und der Lebewesen, die sich auf dem Planeten befinden. Manchmal kann der Spieler auch auf freundliche Lebewesen und Völker, mit denen man interagieren kann, treffen. Ob diese in kleinen Gruppen oder in großen Städten zusammenleben, ist dem Zufall überlassen. Sie können dem Spieler Aufgaben geben, mit ihm handeln oder ihn ignorieren und ihren eigenen Alltag leben. Folgt der Spieler den Hinweisen, die er auf den Planeten findet, so kommt er zu den Tempeln der verschiedenen Spezies. Dort erwartet ihn jeweils ein **Boss (Endgegner)**, der normale Monster in Größe und Kraft übersteigt. Besiegt der Spieler diesen, so erhält er das entsprechende Artefakt.

Neben unterschiedlichen Landschaften bietet *Starbound* je nach Planet auch unterschiedliches Wetter (z. B. Sonne oder Regen) sowie einen Tag-und-Nacht-Rhythmus. Ein Tag kann dabei zwischen 12 und 17 Minuten in Echtzeit dauern⁶. Die Nacht ist in der Regel gefährlicher für den Spieler, da dann mehr Monster erscheinen. Um stets gewappnet zu sein, sollte der Spieler deshalb eine Lichtquelle wie eine Taschenlampe oder Fackeln mit sich führen.

Starbound bietet viele Gelegenheiten, etwas zu lernen. Beim Kämpfen werden das Reaktionsvermögen und die Hand-Augen-Koordination geschult. Der Spieler muss seine Figur und den Gegner auf dem Bildschirm orten, die Figur mit der Tastatur in Position bringen und mit der Maus Angriffe ausführen. Greift ein Gegner an, so muss der Spieler schnell reagieren und durch Bewegung seiner Figur den Attacken ausweichen. Je nach Monsterart müssen unterschiedliche Strategien eingesetzt werden – bei Gegnern mit Fernangriffen ist es z. B. wichtig, schnell zu ihnen zu laufen, da man sonst sehr vielen Attacken auf einmal ausweichen muss und dadurch riskiert, Schaden zu nehmen. Eine besonders hohe Hand-Augen-Koordination erfordert der Umgang mit dem Bogen. Hier muss sich der Spieler nicht nur richtig positionieren, sondern mithilfe eines Fadenkreuzes den Gegner anvisieren. Das kann unter Umständen sehr schwer sein, weil manche Gegner sich besonders schnell bewegen.

In den Modi Survival und Hardcore stellt der Hunger den Spieler auf die Probe und erfordert vorausschauende Planung. Unterhalb der Oberfläche gibt es selten etwas Essbares zu finden, doch der Hunger steigt nichtsdestotrotz. Das bedeutet, dass man vor Betreten einer Höhle eine ausreichende Menge an Nahrung im **Inventar** haben sollte, da man sonst auf seiner Erkundungstour stirbt. Deshalb muss der Spieler im Kampf gegen Monster stets abwägen, welche Waffe er nutzt, denn Fleisch gibt es nur als Loot, wenn man die Gegner mit einem Bogen erlegt. Zugleich lernt der Spieler durch den Hungeraspekt Nachhaltigkeit zu schätzen. Natürlich vorkommendes Essen ist nur begrenzt vorhanden, sodass der Anbau eines eigenen Gartens die nötige Sicherheit bietet.

Vorausschauende Planung ist auch wichtig, wenn es um die Vorbereitung für die nächste Reise geht. Neben Essen benötigt der Spieler auch Fackeln, damit er in den dunklen Höhlen etwas sehen kann – diese kann man jedoch nur herstellen, wenn man Holz besitzt, welches man nicht unterirdisch finden kann. Auch sollte der Spieler auf seinen Reisen immer eine Möglichkeit haben, Lebenspunkte wiederherzustellen. Deshalb braucht er in seinem **Inventar** entweder Bandagen oder ein Zelt, in dem er sich ausruhen kann. Bei der Nahrung muss der Spieler zudem darauf achten, dass diese noch lange genug haltbar bleibt.

Neben dem **Tutorial** und gelegentlichen Kommentaren von S.A.I.L. oder **NPCs** gibt es in *Starbound* relativ wenig Hilfestellung für den Spieler. Dadurch muss er sich selbst in einer neuen, unbekannten Spielwelt zurechtfinden. Insbesondere beim **Crafting-System** kommen logisches Denken, Kombiniertfähigkeit und eine Prise Kreativität® zum Einsatz. Anhand der Beschreibungen der Gegenstände muss der Spieler Schlüsse ziehen, welche Materialien oder Handwerkstische er benötigt, um sie zu **craften**. Für die Herstellung eines Fadens liegt es z. B. nahe, die Rezepte an dem Spinnrad zu überprüfen. Zum Teil genügt auch das genaue Lesen der Beschreibungen.

@ Solche **Crafting**-Spiele finde ich total super. Zuerst versuche ich immer mir die Dinge herzuleiten (also sowas wie Kuh + Gras = Milch) und irgendwann fang ich dann an, alle Kombinationen systematisch durchzutesten. Das kann allerdings auch sehr frustrierend sein, weil sich ab und zu mehrere Kategorien weiterentwickeln und man somit a) einen Überblick benötigt, welche Kombinationen man schon ausgetestet hat und b) welche Elemente neu hinzugekommen sind.

K14r4

Mit dem Materie-Manipulator kann der Spieler nicht nur Objekte abbauen, sondern sie auch wieder platzieren. Diese Fähigkeit wird vor allem benutzt, um ein eigenes Lager oder sogar Haus zu erstellen. Auch hier muss der Spieler im Voraus planen: Welche Ressourcen und **Items** benötige ich für mein Haus? Wie viele davon brauche ich? Was ist die günstigste Stelle für mein neues Lager? Darüber hinaus bietet die Fähigkeit dem Spieler Gelegenheit, seine Kreativität auszuleben und sein Haus nach Lust und Laune zu gestalten. Manch einer ist vielleicht schon mit einer kleinen Lehmhütte zufrieden, ein anderer möchte hingegen ein fünfstöckiges, voll möbliertes Haus haben®.

@ Diese Gestaltungsmöglichkeiten findet man in vielen Spielen. Mal kann man seinen Charakter anpassen, mal die Spielumgebung.

Jup3

Im **Multiplayer**-Modus trifft man auf andere Spieler, mit denen man sich absprechen muss, um Erfolg in den gemeinsamen Abenteuern zu haben. Man kann beispielsweise das Sammeln der Ressourcen untereinander aufteilen, sodass ein Teil der Gruppe Erze und ein anderer Nahrung beschafft. Es sind auch Absprachen darüber notwendig, welches Ziel man als Nächstes ansteuert.®

Diejenigen, die ungern alleine spielen, können den **Multiplayer**-Modus von *Starbound* nutzen. In diesem können Freunde zusammen auf Erkundung gehen und sich gegenseitig unter die Arme greifen, wenn mal wieder ein schwerer Kampf ansteht. Das Aufteilen der gesammelten Schätze ist dabei ein Muss.



Das erste Durchspielen war für mich ein interessantes Erlebnis, da man in einer neuen Welt Dinge erforschen konnte, die man vorher zwar ähnlich in anderen Spielen gesehen hat, die aber neu verpackt worden sind. Am Anfang erscheint jeder Planet durch die zufällige Erstellung einzigartig und die tiefen Höhlen locken mit besonderen Schätzen. Jedoch hat *Starbound* für mich keinen Wiederspielwert, weil das Setting sich ab einem Zeitpunkt wiederholt und fade wird. Die Interaktion mit den Spezies ist belanglos, da diese nur für die Hauptmission wichtig ist; und das auch nur ein wenig. Im weiteren Spielverlauf findet man viel zu oft die Städte und Lager der Völker. Man freut sich nicht mehr, sie zu erkunden, denn diese haben nach den ersten drei Funden auch ihren Reiz verloren. Das erste Spielen ist eine gute Erfahrung, jedoch würde ich es auch bei einem Mal belassen.



Ein Einblick in die Vielfalt der Indie-Games

Indie-Games beschränken sich nicht nur auf Spiele, in denen es in erster Linie um das Sammeln von Materialien und Herstellen von Gegenständen geht. Dies sollen die nachfolgenden Kurzbeschreibungen von vier weiteren **Indie-Games** illustrieren, die mit einem individuellen Spieldesign glänzen und für Liebhaber unterschiedlichster Genres ansprechend sind. Und selbst sie bieten lediglich einen kleinen Ausschnitt dessen, was es in der großen Welt der **Indie-Games** zu entdecken gibt.

Papers, Please

Fernab von Fantasywelten voller Monster und Magie versetzt *Papers, Please* Spielerinnen und Spieler in die Rolle eines Mitarbeiters einer Grenzkontrolle in einem fiktiven totalitären Staat namens Arstotzka. Tag für Tag müssen Papiere und Dokumente von Einreisenden auf ihre Richtigkeit und Vollständigkeit kontrolliert werden, damit im Anschluss die Entscheidung gefällt werden kann, ob diese die Grenze passieren dürfen.

Was als routinemäßige Überprüfung von Personalausweisen beginnt, entwickelt sich rasch zu einem unüberschaubaren Labyrinth aus Einreisebestimmungen, welche sich regelmäßig ändern. Fehler bei der Kontrolle haben stets Konsequenzen – ob in Form von Terroranschlägen oder Gehaltsabzügen. Dabei muss sich der Protagonist nicht nur selbst versorgen, sondern auch seine Familie. Dies führt unausweichlich zu einem Zwiespalt: Mehr Leute innerhalb der eigenen Schicht zu kontrollieren, bringt mehr Lohn ein – doch Unachtsamkeit und Nachlässigkeit führen zu Fehlern, die wiederum Lohnkürzungen mit sich bringen. Das Spiel erfordert damit ein enorm hohes Maß an Konzentration und Ausdauer.[@]

@ Warum arbeiten gehen, wenn man im Spiel genau den gleichen Stress erleben kann?



Doch damit nicht genug: Kaum am neuen Arbeitsplatz eingelebt, begegnen dem Protagonisten Mitglieder einer mysteriösen Organisation namens EZIC, die es sich zum Ziel gesetzt hat, den totalitären Herrscher Arstotzkas zu stürzen. Um dies zu erreichen, lässt EZIC unterschiedliche Personen einreisen, die meist eins gemeinsamen haben: Eigentlich dürften sie

Kevin

Arstotzka gar nicht betreten. An dieser Stelle kommt der Spieler zum Einsatz. Er muss sich Tag für Tag aufs Neue entscheiden, ob er der Organisation traut und helfen möchte und damit seinen Arbeitsplatz riskiert oder stattdessen ein sicheres Einkommen in einem totalitären Staat bevorzugt.[#]

Ein Vorteil der **Indie-Games** ist hier, dass man oft keine 60,- € zahlen muss wie bei einem neuen PlayStation-Spiel.

Kevin

Hätte man mir *Papers, Please* nicht empfohlen, hätte ich das Spiel vermutlich nie ausprobiert. Denn sowohl die Grafik als auch die Thematik waren für mich im ersten Moment nicht wirklich ansprechend. Doch sobald ich mit dem Spielen begonnen hatte, entwickelte ich einen enormen Ehrgeiz, jeden Arbeitstag an der Grenzkontrolle mit möglichst wenigen Fehlern zu absolvieren. Auch die Neugierde hatte mich schnell gepackt: Wie würde das Spiel enden? Werde ich meine Familie und mich selbst retten können? Und sind die Leute von EZIC wirklich so gutmütig, wie sie vorgeben? Obwohl *Papers, Please* mit rund 7 Stunden Spielzeit einen eher kleinen Umfang bietet, hat es mir viel Spaß bereitet, da es eine spannende Geschichte mit einem fordernden Spielprinzip verknüpft.

Papers, Please illustriert spielerisch die inneren Konflikte eines Bürgers, der einem totalitären Regime ausgesetzt ist, und ermöglicht damit einen kritischen Einblick in das politische

Geschehen der Vergangenheit[@]. Darüber hinaus lehrt es die Spieler, auch in Stresssituationen einen kühlen Kopf zu bewahren und für die Konsequenzen der eigenen Entscheidungen Verantwortung zu übernehmen. Das Merken der verschiedenen Regeln, die man bei der

Kontrolle der verschiedenen Personen einhalten muss, kann als Gedächtnistraining dienen. Durch die einfache Steuerung und das schnell zugängliche Spielprinzip ist *Papers, Please* auch für Spielanfänger geeignet.

@ Das Spiel wird übrigens auch extra für Lehrkontexte angeboten, also als Educational Software.

Jup3



Abb. 10.1: Passkontrolle

Darkest Dungeon

Darkest Dungeon macht den Namen zum Programm: In dem **Indie-Game** stellt der Spieler Gruppen von Abenteurern zusammen, welche die dunkelsten Ecken der Welt gemeinsam erkunden und nach möglichen Schätzen durchsuchen.[@] Es lauern stets Gefahren in Form von Fallen und Gegnern wie Banditen, Untoten oder Monstern. Aus 15 verschiedenen Helden-**klassen** kann der Spieler eine Truppe aus vier Kämpfern auswählen, welche sich auf Beutezug in einen **Dungeon**, ein Verlies, begibt.

@ Lovecraft lässt grüßen. *Darkest Dungeon* wurde von Howard Philipps Lovecrafts Schaudergeschichten bei der Gestaltung der Spielwelt inspiriert.

Kevin

Die einzelnen Abenteurer unterscheiden sich nicht nur im Hinblick auf ihre Fähigkeiten und Statuswerte, sondern sie verfügen über einen einzigartigen Charakter, der sich aus verschiedenen Eigenschaften zusammensetzt. Diese können sowohl positiv (z. B. „robust“) als auch negativ („tollpatschig“) sein.[@] Auf ganz besondere Weise kommt der Charakter jedoch erst zur Geltung, wenn die Gruppenmitglieder Stress ausgesetzt sind – in diesem Augenblick zeigen sie ihr wahres Gesicht, ob gut oder böse. Stress erleben die Abenteurer, wenn sie erschöpft sind, im Dunkeln wandern müssen oder wenn sie im Kampf schlechte Erfahrungen sammeln. Erst nach ihrer Reise können sie wieder in der Taverne oder im Kloster zur Ruhe kommen. Die Vermeidung von überflüssigem Stress stellt eines der zentralen Spielelemente dar, denn nervöse und aufgebrachte Helden sind keine geschickten Kämpfer.

@ Das „Kleptomane“-Attribut bei Abenteurern kann einen schon mal gewaltige Mengen an Gold kosten!

Kevin



Abb. 10.2: Spielumgebung

Treffen die Abenteurer auf ihrer Erkundungstour auf böswillige Kreaturen, kommt es zum Kampf. In einem rundenbasierten Gefecht wechseln sich Helden und Monster mit ihren Angriffen ab, wobei in jedem Zug eine der vier vorhandenen Fähigkeiten und bei Bedarf ein Gegenstand eingesetzt werden kann. Der Kampf gilt als gewonnen, wenn sämtliche Kreaturen besiegt wurden. Je nach Größe des **Dungeons** kann die Gruppe auf besonders starke Gegner, **Bosse**, treffen, welche spezielle Fähigkeiten besitzen und eine ausgeklügelte Strategie verlangen. Auch beim Kämpfen spielt das Licht eine besondere Rolle: Tragen die Helden eine helle Fackel bei sich, so haben sie eine hohe Chance, Gegner in einem neu betretenen Raum zu überraschen. Sind die Abenteurer von Dunkelheit umschlungen, erleiden sie im Kampf höheren Schaden – erhalten im Gegenzug aber auch bessere Belohnungen.



Abb. 10.3: Kampfszene[#]

[#] In den ersten zwei Stunden, die ich in *Darkest Dungeon* verbracht habe, war ich ziemlich frustriert – und das, obwohl ich gerade mal auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad gespielt hatte. Ich machte kaum Fortschritte und viel zu häufig mussten meine Helden ihr Leben lassen. Doch dies wandelte sich, als ich nach und nach lernte, meine Ressourcen strategisch zu nutzen und vor allem je nach Gebiet passende Gruppen einzusetzen, die dort mit ihren Stärken glänzen konnten. Eine richtige Umstellung war es für mich zu akzeptieren, dass das Heilen in *Darkest Dungeon* nicht außerhalb des Kampfes funktioniert. Dies ist ein großer Unterschied zu anderen Spielen, wo die Charaktere jederzeit mit ihren Fähigkeiten heilen können. Aus diesem Grund verwende ich gerne den Okkultisten in meinen Gruppen, da dieser mit etwas Glück eine große Menge an Lebenspunkten auf einmal wiederherstellen kann.

Kehren die Helden von ihrem Beutezug erfolgreich zurück, kann der Spieler das gesammelte Gut verwenden, um Fähigkeiten und Ausrüstungen aufzuwerten, negative Charaktereigenschaften oder Erkrankungen behandeln zu lassen und den erschöpften Krieger*innen etwas Erholung zu verschaffen. Die Kämpfe in den **Dungeons** können je nach ausgewählter Schwierigkeitsstufe – *strahlend* (einfach), *am dunkelsten* (schwer) oder *höllisch* (sehr schwer) – sehr anspruchsvoll sein.

Schwierigkeitsgrad



Ursprünglich besaß *Darkest Dungeon* keinen einstellbaren Schwierigkeitsgrad – man konnte es lediglich auf der nun mittleren Stufe *am dunkelsten* (engl. *darkest*), die Bezug auf den Spielnamen nimmt, spielen. Die anderen beiden Schwierigkeitsstufen *strahlend* und *höllisch* kamen erst mit einer späteren Spielversion hinzu.

Daher muss der Spieler eine eigene Strategie entwickeln: Welche Helden bieten hilfreiche Fähigkeiten und passen gut zusammen? Wer benötigt Verbesserungen für Waffen und Rüstungen? Neben taktischem Denken wird ebenfalls die Fähigkeit geschult, aus eigenen Fehlern zu lernen und bekannte Strategien zu optimieren. Denn nur, wer gezielt und sorgfältig plant⁶, kann am Ende die größte Hürde des Spiels überleben: Den *Darkest Dungeon* finden und meistern!

Gute Vorbereitung ist bei *Darkest Dungeon* eine Tugend: Vor jeder Reise kann der Spieler Nahrung, Fackeln und Heiltränke für seine Abenteurer erwerben.



Abb. 10.4: Besuch beim Händler

Ori and the Blind Forest

Entwickelt wurde *Ori and the Blind Forest* von dem unabhängigen Entwicklerstudio Moon Studios aus Österreich. Vertrieben wird das **Jump'n'Run**-Spiel (dabei bewegt sich die Spielfigur laufend und springend durch die Spielwelt) von Microsoft Studios. Am 11. März 2015 erschien *Ori and the Blind Forest* für die *Xbox One* und als Download-Titel für *Windows*⁷.

Nach einem verheerenden Sturm wird Ori, ein kleiner weißer Schutzgeist des Waldes, vom Geisterbaum getrennt und daraufhin von einem bärenhaften Wesen namens Naru adoptiert. Viele Jahre später liegt der Wald Nibel im Sterben, weshalb die Nahrung knapp wird. Naru verstirbt und auch Ori verlassen seine Kräfte, er wird aber durch den Geisterbaum wiederbe-

lebt. Ori's Aufgabe besteht von nun an darin, den Glanz des Waldes wiederherzustellen und ihn vor dem Verfall zu retten. Um das zu erreichen, muss Ori verschiedene Elemente finden und sie an ihren richtigen Ort zurückbringen und herausfordernde Rätsel lösen. Im Laufe des Abenteuers erlernt Ori immer mehr Fähigkeiten und die Rätsel werden anspruchsvoller⁷.

Durch das Sammeln von Energiezellen kann eine Seelenverbindung hergestellt werden. Diese Seelenverbindung ermöglicht es dem Spieler, das Spiel zu speichern. Die Energie wird aber auch dazu verwendet, um Tore zu öffnen⁸. Daher sollte man die Energie weise nutzen. Zudem besitzt Ori Vitalitätspunkte. Wird man von einem Gegner getroffen, verliert Ori einen Vitalitätspunkt. Sobald keiner mehr vorhanden ist, stirbt Ori und man beginnt wieder beim letzten Speicherstand. Auch aus diesem Grund sollten die Seelenverbindungen weise eingesetzt werden. Auf eine schwierige Passage folgt meist eine Passage, die noch anspruchsvoller ist.



Abb. 10.5: Spielumgebung

Wie bereits erwähnt erlernt Ori im Laufe des Spiels neue Fähigkeiten. Durch das Zerstören von Monstern (u. a. Spinnen) erhält der Spieler Geisterlichter, die man einsammeln muss, um den Fähigkeitskreis aufzufüllen. Sobald die Anzeige aufgefüllt ist, erhält man einen Fähigkeitepunkt. Durch das Erzeugen einer Seelenverbindung wird zudem ein Fähigkeitsbaum aufgerufen. Dieser Baum ist in drei verschiedene Äste gegliedert (u. a. ein Ast für Feuerattacken). Mithilfe der Fähigkeitspunkte können nun die unterschiedlichen Fähigkeiten erworben werden, welche unterschiedlich viele Fähigkeitspunkte kosten.

@ Das Dazulernen von neuen Fähigkeiten ist ein typisches Merkmal von **Jump'n'Run**-Spielen. Das ist allein schon deshalb praktisch, weil dadurch der Spieler nicht sofort überfordert wird.

Jup3

Am Ende des Spiels muss Ori gegen Kuro kämpfen. Kuro ist ein riesiger Vogel, der dafür verantwortlich ist, dass der Wald Nibel im Schatten liegt und zerstört wurde. Im Laufe des Spiels klagt Kuro die Lichtquelle des Waldes, um ihren Nachwuchs vor dem Licht zu schützen. Am Ende des Spiels wird Ori demnach von Kuro und Feuerbällen attackiert und muss ihnen entweichen⁹.



Abb. 10.6: Fähigkeiten

Das Spiel besitzt zudem seinen eigenen Soundtrack bestehend aus 32 Musiktiteln, komponiert von Gareth Coker. Der Soundtrack erschien am 10. März 2015¹⁰. Die Musik passt wirklich sehr gut zum Spiel. Sie untermauert die magische und märchenhafte Atmosphäre des Spiels und ist sehr entspannend und beruhigend.^{@#}

@ Viele **Indie-Games** zeichnen sich durch außergewöhnlich gute Musik aus.

Kevin

Soundtracks

Viele **Indie-Games** machen sich ihre tolle musikalische Untermalung zu Nutze, indem sie sie separat oder im Paket mit dem dazugehörigen Spiel zum Erwerb anbieten. So sind beispielsweise für die **s** *Undertale*, *Bastion*, *Transistor* die jeweiligen Soundtracks für alle Fans und Musikliebhaber erhältlich.

Ich finde auch den Soundtrack zu *The Inner World* sehr schön. Darüber hinaus gibt es noch das **Browserspiel** *Daymare Cat*, ein **Jump'n'Run**-Spiel, bei dem man verschiedene Musikparts (also immer das, was ein Musikinstrument spielt) finden muss, um so schließlich ein Lied zusammzusetzen und sich auf diese Weise zu befreien. Den Song kann man sich danach dann als Belohnung downloaden.

K14r4

Das Spiel ist wirklich wunderschön gestaltet. Auch die Untermalung mit der Musik gefällt mir besonders gut. Zum Spiel allgemein kann ich sagen, dass es zuerst leicht anfängt, aber dann immer anspruchsvoller wird. Das macht zum einen viel Spaß, zum anderen ist es mitunter aber auch frustrierend, vor allem wenn man eine Stelle immer wieder wiederholen muss, da man ständig stirbt.

Und wieder mal eine wichtige Lektion gelernt: Niemals aufgeben und sich immer weiter anstrengen, bringt einen seinem Ziel näher ...

Kevin

Der Spieler steuert die Spielfigur Ori entweder mithilfe einer Tastatur und Maus oder mithilfe eines Gamecontrollers. Ori bewegt sich rennend und springend durch die Spielwelt. Da man mitunter Gegenständen (u. a. feuerschießende Pflanzen) und Feinden (z. B. Spinnen) mit perfekt abgestimmten Sprüngen ausweichen muss, lernt der Spieler sowohl seine Geschicklichkeit als auch sein Reaktionsvermögen zu verbessern.

Undertale

Undertale ist ein Rollenspiel, das von Toby Fox, einem unabhängigen Entwickler, entwickelt und am 15. September 2015 für Windows und macOS veröffentlicht wurde¹¹. Das Spiel handelt von einem menschlichen Kind, welches in eine Schlucht fällt, die in den Untergrund führt. Im Untergrund leben Monster, die nach einer Niederlage gegen die Menschen dorthin verbannt wurden. Das Ziel des Kindes ist es, auf die Erdoberfläche zurückzukehren. Um dies zu erreichen, muss es mit den Monstern interagieren.



Abb. 10.7: Spielumgebung

Das Spiel unterscheidet zwischen drei Spielmodi: dem *Pacifist-Run* (humane Spielweise, bei der sich die Spielfigur mit den Monstern anfreundet), dem *Genocide-Run* (dort tötet der Spieler jedes Monster) und dem *Neutral-Run* (eine Mischung aus beidem). Im Laufe des Spiels muss sich der Spieler entscheiden, ob er sich mit den Monstern anfreundet oder sie tötet. Diese Entscheidungen wirken sich auf den Spielverlauf aus. Durch die Spielmodi entstehen zwei Enden, ein gutes und ein schlechtes¹¹.

Der Spieler steuert im Kampfsystem ein kleines Herz, mit dem er jeder Attacke des Gegners ausweichen muss. Die Attacken sehen dabei unterschiedlich aus und werden im Laufe des Spiels immer anspruchsvoller. So muss man mitunter Pfeilen oder Feuerbällen ausweichen oder Angriffen mit perfekt angepassten Sprüngen ausweichen. Teilweise kann man das Herz auch nur auf fest vorgeschriebenen Linien bewegen. Durch dieses ausgefallene Kampfsystem lernt der Spieler seine Geschicklichkeit zu verbessern¹².

Abb. 10.8: Kampfszene⁸

Im Kampfsystem kann man sich entscheiden, ob man das Monster erschreckt, mit ihm flirtet oder ihm ein Kompliment macht. Da ich mich zu Beginn für die humane Spielweise entschieden habe, machte ich den Monstern Komplimente. Interessanterweise wurde ich dennoch von ihnen angegriffen, sodass ich mich irgendwann dazu entschieden habe, die Monster zu begnadigen oder einfach selbst geflohen bin. Dadurch habe ich auch keine **Erfahrungspunkte** sammeln können. Im Laufe des Spiels entschied ich mich dazu, die Monster zu töten. Zu Beginn des Spiels waren die Kämpfe noch ziemlich leicht, aber im Laufe des Spiels wurden diese immer anspruchsvoller, sodass ich öfter mal gestorben bin. Das spornte mich auf der einen Seite an, weil ich den Kampf gewinnen und in der Geschichte weiterkommen wollte, aber mit der Zeit kam auch die Frustration, weil ich die Kämpfe öfter wiederholen musste. Ansonsten hat mir das Spiel viel Freude bereitet, da es teilweise auch kleine Rätsel gibt, die man lösen muss.

Motivation

Sara-Jane Bittner hat im Jahr 2016 im Rahmen ihrer Facharbeit das Spiel *Undertale* hinsichtlich seiner motivationalen Aspekte untersucht. Sie zeigt auf, dass die Motivation des Spielers beim *Pacifist-Run* am höchsten ist, da der Spieler dort eigenständig handeln kann und die Freundschaft zu den Monstern ein höheres Erfolgserlebnis aufweist als beim *Genocide-Run*. Dort wird der Spieler demotiviert aufgrund der teilweise zu schwierigen Kämpfe, die zu hoher Frustration führen und aufgrund teilweise zu leichter Kämpfe, die den Spieler erheblich unterfordern. Auch im *Neutral-Run* erscheinen Kämpfe, deren Schwierigkeitsgrad zu hoch ist, sodass die Motivation durch die aufkommende Frustration gesenkt wird.¹³

Fazit – Warum die Welt Indie-Games braucht

Indie-Games sind vielfältig – und diese Vielfalt verdanken sie im großen Maße der Unabhängigkeit der Entwickler.⁹ Sie wagen neue Herausforderungen, probieren bislang wenig beachtete Spielmechaniken und -konzepte aus. Vor allem die Begrenzung der Möglichkeiten durch das meist schmale Budget fordert die Entwickler dazu heraus, ihr volles Potenzial auszuschöpfen und kreative Lösungen für ihre Probleme zu finden. Der Mut zur Innovation sorgt für frischen Wind in der Videospielbranche, der auch die

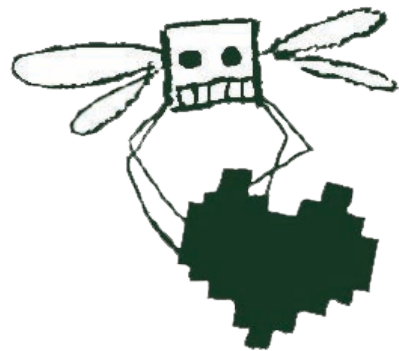
@ Ich möchte hier nochmal an den Toast erinnern, dessen Bestreben es ist, sich durch die unterschiedlichsten Welten zu klettern, nur um sich selbst zu toasten!

Kevin

großen Entwicklerteams dazu inspiriert, sich weiterzuentwickeln und neue Wege zu gehen. Und natürlich liefert der meist niedrige Preis von **Indie-Games** ein überzeugendes Argument für diejenigen, die aufs Geld achten müssen, oder solche, die nach einem kurzweiligen und dennoch preiswerten Einstieg in die Welt der Videospiele suchen.

Quellen

- 1 Überblicksseite von und zu Microsoft: news.microsoft.com/de-de/fast-facts/#sm.0000006esio2y8dbctffop52n9jk8#Oodil0SgBD7S8TmH.97 [letzter Abruf am 19.7.2017]
- 2 *Minecraft*-Artikel auf Wikipedia: de.wikipedia.org/wiki/Minecraft [letzter Abruf am 19.7.2017]
- 3 *Don't Starve*-Artikel auf Wikipedia: de.wikipedia.org/wiki/Don%E2%80%99t_Starve [letzter Abruf am 20.7.2017]
- 4 *Starbound*-Artikel auf Wikipedia (auf Englisch): en.wikipedia.org/wiki/Starbound [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 5 Hafer, T. J. (2016, 28. Juli). *Starbound Review: A stellar voyage of crafting, conflict, and discovery*. www.ign.com/articles/2016/07/28/starbound-review [letzter Abruf am 25.09.2017]
- 6 Eintrag zum Tag-Nacht-Rhythmus im Starbound Wiki (auf Englisch): starbound.gamepedia.com/Day-night_cycle [letzter Abruf am 24.07.2017]
- 7 *Ori and the Blind Forest*-Artikel auf Wikipedia: de.wikipedia.org/wiki/Ori_and_the_Blind_Forest [letzter Abruf am 11.7.2017]
- 8 Odak, S. (2015, 20. März). *Ori and the Blind Forest im Test: Zum Heulen schön*. www.gamezone.de/Ori-and-the-Blind-Forest-Spiel-54455/Tests/Ori-and-the-Blind-Forest-im-Test-Zum-Heulen-schoen-1153940/ [letzter Abruf am 11.7.2017]
- 9 Eintrag zum Antagonisten Kuro im Ori an the Blind Forest-Fandom-Wiki: oriandtheblindforest.wikia.com/wiki/Kuro [letzter Abruf am 11.7.2017]
- 10 Zum Soundtrack von Ori and the Blind Forest: www.amazon.de/Ori-Blind-Forest-Original-Soundtrack/dp/B00TV83EGO [letzter Abruf am 11.7.2017]
- 11 *Undertale*-Artikel auf Wikipedia: de.wikipedia.org/wiki/Undertale [letzter Abruf am 11.7.2017]
- 12 Altenheimer, A. (2015, 14. Oktober). *Undertale: Der Hit, der aus dem Nichts kam*. Verfügbar unter: www.gameswelt.de/undertale/test/der-hit-der-aus-dem-nichts-kam,246461 [letzter Abruf am 11.7.2017]
- 13 Bittner, S.-J. (2016). *Untersuchung des PC-Spiels Undertale auf seine motivationalen Aspekte*. Facharbeit an der Erzbischöflichen Schule Sankt-Anna in Wuppertal.



Teil III: Zusammenfassende Statements und Diskussionen zum Projekt „Spiel vs. Leben“



Matthias Rürup

II | Einleitung Teil 3: Konzept und Umsetzung des Projekts *Spiel vs. Leben*

Das vorliegende Buch möchte nicht nur die Schülerarbeiten im Projekt *Spiel vs. Leben* dokumentieren und so Gelegenheiten zu einem Austausch und einem besseren Verständnis der Generationen zur Allgegenwärtigkeit von Games als Teil unserer Lebenswelt bieten. Darüber hinaus möchte es auch Lehrende an Schulen oder auch an Universitäten anregen, ähnliche Projekte umzusetzen – oder zumindest von unseren Erfahrungen zu profitieren. Die dafür notwendige reflexiv-evaluative Draufsicht auf das Konzept und die Umsetzung des Projekts *Spiel vs. Leben* soll der folgende dritte Teil dieses Buches ermöglichen.

Wir haben uns dazu entschieden, die verschiedenen Perspektiven auf das Projekt über Gruppeninterviews zu dokumentieren. Zu ihren Projekterfahrungen befragt, wurden einmal die Schülerinnen und Schüler aus dem zweiten Projektdurchlauf an der Erzbischöflichen Schule Sankt-Anna in Wuppertal (Interview 1), die Studierenden, die die Spielberichte dieses Buches aus dem dritten Projektdurchlauf als Coaches betreuten (Interview 2), sowie zwei Lehrkräfte, die die schulischen Projektkurse in den letzten zwei Jahren (siehe Interviews 1 und 2) leiteten (Interview 3). Auf ein Interview mit den Schülerinnen und Schülern, die an diesem Buch beteiligt waren, haben wir aus organisatorischen Gründen leider verzichten müssen. Die Arbeit an den Texten dauerte bis in die letzte Schulwoche vor den Sommerferien 2017 an, sodass erst im neuen Schuljahr die Gelegenheit bestanden hätte, mit den Schülerinnen und Schülern ein rückblickendes Gespräch auf ihre Projekterfahrungen zu führen. Dies ließ sich aufgrund der geplanten Veröffentlichung im Jahr 2017 zeitlich aber nicht mehr einrichten.

Auch wurde auf ein Interview mit den universitären Impulsgebern und Koordinatoren des Projekts verzichtet. Diese kommen stattdessen in dieser Einleitung zu Wort, um die Idee und den Aufbau des gesamten, mehrjährigen Vorhabens sowie ihre eigene evaluative Einschätzung vorzustellen.

Zur Idee und zum Aufbau des Vorhabens

Der wichtigste Begriff zur Beschreibung des in diesem Buch dokumentierten Vorhabens ist schon wiederholt aufgetaucht: es handelt sich um ein Projekt.

Sein schulischer Ankerpunkt ist einmal der sogenannte Projektkurs in der gymnasialen Oberstufe, der Schülerinnen und Schülern die Gelegenheit eröffnet sich über ein ganzes Schuljahr mit einem konkreten Arbeitsvorhaben, das den obligatorischen Lehrplan überschreitet, auseinanderzusetzen¹. Anliegen ist die Förderung von Kompetenzen, die für ein wissenschaftliches Arbeiten benötigt werden; Projektkurse sollen daher selbstständiges, strukturiertes und kooperatives Arbeiten sowie Darstellungskompetenz fördern². Ausdrücklich gewünscht ist ein Eröffnen fachübergreifender Spielräume, also eine Verknüpfung von verschiedenen Schulfächern oder ihre Ergänzung um neue Wissens- und Fähigkeitsbereiche. Zugleich soll der Projektkurs an bestimmte schulische Fächer der gymnasialen Oberstufe angebunden bleiben – nicht zuletzt über die unterrichtenden Lehrkräfte. Mit dem Projektkurs können Schülerin-

nen und Schüler die Verpflichtung ersetzen, eine individuelle Facharbeit zu schreiben (die wiederum eine schriftliche Klausur in einem Schulhalbjahr ersetzen würde) – müssen dies allerdings nicht. Herausragende Projektaktivitäten können in Form individueller Projektdokumentationen als eine besondere Lernleistung zusätzlich in die Abiturprüfung eingebracht werden. Zeitlich ist für solche Projektkurse ein wöchentliches Stundenvolumen von zwei Unterrichtsstunden, eventuell auch drei Stunden vorgesehen; die über das Schuljahr entstehende Gesamtnote bezieht sich auf die Mitarbeit und die Arbeitsdokumentationen der Schülerinnen und Schüler. Das vorliegende Buch wurde in genau einem solchen Projektkurs geschrieben, der im Schuljahr 2016/17 an der Pina-Bausch-Gesamtschule in Wuppertal-Vohwinkel stattfand.

Der andere Ankerpunkt des Projekts waren Facharbeiten, die Schülerinnen und Schüler in der Qualifikationsphase der gymnasialen Oberstufe in Nordrhein-Westfalen parallel zum normalen Unterricht in einem konkreten Schulfach verfassen sollen. Gedacht ist dabei an schriftliche Arbeiten im Umfang von 8 bis 12 Seiten zu einem selbstgewählten Thema, mit denen die Schülerinnen und Schüler beispielhaft lernen und schließlich dokumentieren können, „was eine wissenschaftliche Arbeit ist und wie man sie schreibt. Die umfassende oder wissenschaftliche Erarbeitung eines bestimmten Themas ist nicht Aufgabe einer Facharbeit.“⁶³ Die Facharbeit ist dabei als schulfachbegleitende eigenständige Textarbeit angedacht, mit der eine schriftliche Klausur in dem Bezugsfach der Arbeit ersetzt werden kann. Vom Arbeitsvolumen schlägt das Landesinstitut für Schule NRW in einer Handreichung eine zeitliche Beanspruchung von ca. zwei Wochen vor.³

Mit dem vorliegenden Projekt wurden diese zeitlichen und inhaltlichen Begrenzungen der Facharbeit aufgehoben. Das zeigt sich schon in der umgesetzten Projektdauer (vier Monate), aber auch an den zusätzlichen Aufgaben der Schülerinnen und Schüler, sich in Teams zu organisieren und schließlich eine öffentliche Abschlusspräsentation ihrer Arbeiten in den Räumlichkeiten der Bergischen Universität Wuppertal vorzubereiten. Die Schülerinnen und Schüler, die sich diesem Projekt stellten, wurden zugleich aber auch intensiver unterstützt und begleitet als sonst üblich. Dazu gehörte einmal die abendliche Workshop-Reihe mit Expertenvorträgen zu computerspielbezogenen Fragestellungen (wir dokumentieren sie in Teil 1 dieses Buches) und zum anderen die persönliche Betreuung der Schüler-Teams durch Lehramtsstudierende der Bergischen Universität Wuppertal®. Diese Form bekam das Projekt im Schuljahr 2015/16 in Kooperation mit der Erzbischöflichen Schule Sankt-Anna in Wuppertal – wobei sich an diesem Projektdurchlauf nicht nur Schülerinnen und Schüler beteiligten, die eine Facharbeit schreiben wollten, sondern auch solche mit rein inhaltlichem Interesse. Für diese Schülerinnen und Schüler hatte das Projekt den Status einer freiwilligen AG zusätzlich zum normalen Schulprogramm.

@ Es wurde also nicht nur beim Verfassen dieser Texte, sondern auch bereits im Vorfeld (in den Workshops und im Klassenzimmer) viel über Video- und Computerspiele diskutiert. Die hier vorgestellten Argumente und Erfahrungen sind somit als Quintessenz zu verstehen.

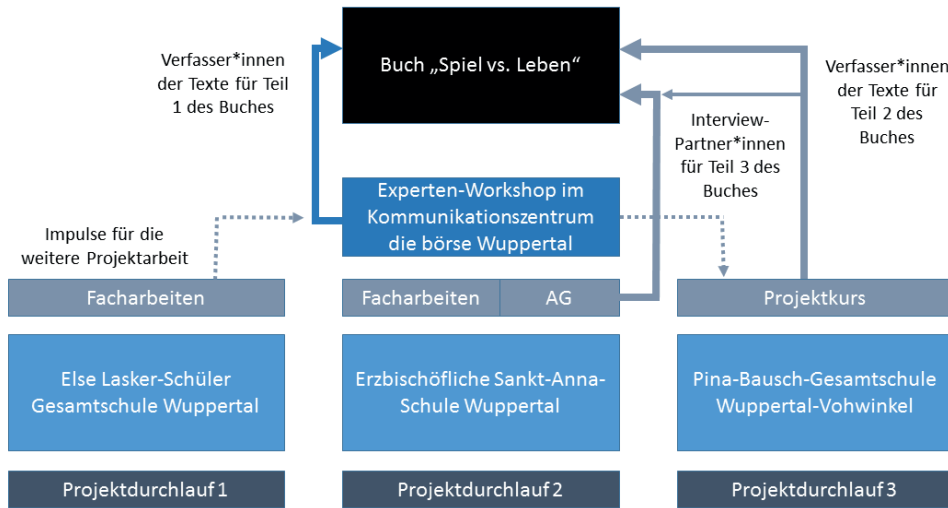


Abb. 11.1: *Spiel vs. Leben* im Überblick: Drei Projektdurchläufe und am Ende ein Buch

Mit dem Begriff des Projekts ist aber nicht nur ein schulrechtlich vorgesehener Kurs gemeint, sondern ein besonderes pädagogisches Konzept⁴. Historisch geht es auf den US-amerikanischen Philosophen und Schulreformer John Dewey zurück; in Deutschland wurde es intensiv im Kontext der Reformpädagogik der 1920er Jahre und dann erneut seit den 1970er Jahren diskutiert und aufgegriffen. Heute findet sich ein regelmäßiges Angebot von Projekttagen und Projektwochen ganz selbstverständlich an nahezu allen allgemeinbildenden Schulen, mit denen die normale passiv-lebensferne, vorrangig auf Denk- und Schreibarbeit ausgerichtete und fachlich separierte Unterrichtspraxis punktuell aufgehoben werden soll. Allgemein kennzeichnend für solche *pädagogischen* Projekte ist, dass es zuallererst die Schülerinnen und Schüler selbst sein sollen, die in Auseinandersetzung mit Lehrkräften, Eltern oder auch ihrem Lebensumfeld bestimmen und umsetzen, wie und zu welchen Themen sie arbeiten. Der Bezug auf bestimmte Fächer ist zweitrangig: Im Fokus sollen reale Probleme stehen, die die Schülerinnen und Schüler selbst beschäftigen. Dass die Bearbeitung dieser Probleme dann bestimmte fachliche (oder auch soziale und personale) Kompetenzen erfordert, macht dann – zumindest der Theorie nach – gerade den besonderen Bildungswert der Projektmethode aus. Fachliches Wissen erweist sich als anwendbar und nützlich: der Griff zum Fachbuch ist plötzlich nicht mehr lebensfern, sondern ein kluges Nachschlagen bei Expertinnen und Experten, die bei konkreten Problemen helfen.[@]

@ Nicht umsonst wird gesagt, dass das *Learning by Doing* ursprünglich *Learning by Dewey* hieß. Anstatt passiv Lerninhalte nur aufzunehmen, sollte sich der Lernende aktiv mit dem Lerngegenstand auseinandersetzen und etwas *tun*.

Jup3

Den zeitlichen Rahmen – der prinzipiell von Stunden und Tagen bis Monaten und Jahren andauern kann – sollen idealerweise ebenfalls die Schülerinnen und Schüler selbst bestimmen. Grundlegend ist aber eine Produkt-Orientierung: Das Ende oder auch wesentliche Etappen des Projekts werden durch Ergebnispräsentationen bestimmt, die öffentlich sein können oder auch projektintern. Wesentlich für diese angestrebten Produkte – ebenso wie für

die behandelten Probleme – ist, dass sie echt sein sollen, also überdauernd und nicht nur im Projektkontext sichtbar. Ein Beispiel wäre das vorliegende Buch; ein Beispiel aus einem gänzlich anderen Kontext ein wirklich umgesetzter oder zumindest ernsthaft im Stadtparlament diskutierter Entwurf für eine Stadtteil-Verschönerung. Erst eine solche, die Lebenswelt verändernde Wirksamkeit eines pädagogischen Projekts, ermöglicht es – so die Theorie – dass die Schülerinnen und Schüler sich wirklich ernsthaft in das Projekt einbringen und an ihm persönlich nachhaltig wachsen: Sie fühlen sich nicht nur wichtig, sie sind es ganz offensichtlich auch. Ihre Tätigkeit, ihr Engagement hat Wert. Die motivationalen Krisen oder auch Konflikte, die solche Projekte zwangsläufig produzieren, sind dann – vom guten Ergebnis aus betrachtet – notwendige Durststrecken und wichtige Lernfelder dabeizubleiben und durchzuhalten. Sie werden wichtige Anker für die eigene Anstrengungsfähigkeit und Anstrengungsbereitschaft. Und gerade die Fehler, die – vermeidbaren oder auch unvermeidbaren – Schwierigkeiten, die im Projekt aufgetaucht sind, sind wesentliche Lernfelder: für mehr vorausschauende Planung mit ausreichender Flexibilität, für umsichtigere und ausgleichsorientierte Kommunikation bei gleichzeitiger größerer Klarheit der eigenen Wünsche und Vorstellungen oder auch für eine bessere Unterscheidung zwischen noch angemessenen Arbeitsbelastungen und notwendigen Vetos, wo die Angemessenheit überschritten wird.

Grundlegend bei Projekten ist letztlich nur eines – weswegen sie John Dewey auch als Kurse wirklicher Demokratie hervorgehoben hat: Alle Beteiligten sind gleichwertig und gleichberechtigt sich in die gemeinsam-arbeitsteilige Tätigkeit der Lösung realer Probleme einzubringen.

Zur organisatorischen Umsetzung und Entwicklung des Projekts

Das mehrjährige Projekt, das in diesem Buch zusammenfassend dokumentiert wird, folgt dieser Projektidee sehr weitgehend: Den Schülerinnen und Schülern vorgegeben, war letztlich nur ein thematischer Rahmen, der sie bei ihren eigenen Fragen abholen sollte – und eine zeitliche Perspektive der gemeinsamen Arbeit, die in eine öffentliche Ergebnispräsentation oder eben dieses Buch münden sollte. Die Eingrenzung der im Einzelnen behandelten Themen (empfohlen wurde eine Fokussierung auf konkrete Games, die sie kannten bzw. interessierten) war dabei den Schüler-Teams in Rücksprache mit den betreuenden Studierenden überlassen; ebenso wie die Form und Strukturierung der eigenen Arbeit.

In den ersten beiden Projektdurchläufen wurden auch keinerlei Vorgaben gemacht, wie genau die Treffen und die Kommunikation der Schüler-Teams mit den Studierenden stattfinden sollten. Empfohlen wurde lediglich, alle verfügbaren Kommunikationswege zu nutzen: neben persönlichen Treffen außerhalb der Schulzeit z.B. in der Universitätsbibliothek natürlich auch Messenger-Dienste oder Gruppenchats wie *WhatsApp* oder *Skype* als durchaus gleichwertige Optionen. Im dritten Projektdurchlauf wurden die Schülerinnen und Schüler und die Studierenden hingegen von vornherein dazu aufgefordert, sich gegenseitig über ihre Erwartungen und Möglichkeiten auszutauschen, wie schnell und in welcher Form auf *WhatsApp*-Nachrichten, SMS oder E-Mails reagiert werden kann und soll. Damit wurde auf in den vorangegangenen Projektdurchläufen aufgetretene Kommunikationsschwierigkeiten

in den Projektteams reagiert. Ebenfalls hilfreich für die Terminfindung und Arbeitsplanung der Projektteams im Projektkurs des letzten Durchlaufs dürfte gewesen sein, dass hier prinzipiell ein wöchentliches Zeitfenster für Treffen im Stundenplan der Schülerinnen und Schüler vorgesehen war, an dem sich orientiert werden konnte, auch um einen zeitlich äquivalenten Ausgleichstermin zu finden. Im vorherigen Projektdurchlauf gab es keinen solchen schulorganisatorischen Anker, sodass Projekttreffen immer zusätzlich, außerhalb bzw. (was nur ausnahmsweise möglich war) konkurrierend zum regulären Unterricht stattfinden mussten.

Schon beim zweiten Projektdurchlauf erhielten die Schülerinnen und Schüler auch einen zeitlich strukturierten Arbeits- und Themenplan, da beim ersten Durchlauf das Fehlen eines solchen Plans, der einen Überblick darüber bietet, was alles wie getan werden soll, als verunsichernd beschrieben wurde. Praktisch spielte dieser Arbeitsplan kaum eine Rolle; hilfreich war er lediglich als Ankerpunkt für Zwischenfragen an die Projektteams, wie weit sie jeweils seien – inhaltlich wurde er aber wenig aufgegriffen. Allerdings gab es weniger Klagen über fehlende Orientierungen. Auch im dritten Projektdurchlauf, wo mit dem Ziel des Buches von vornherein die Produktorientierung viel stärker war, wurde den Schülerinnen und Schülern von Anfang an ein allgemeines Themenraster für ihre Texte vorgestellt. Dieses wurde auch bedient – und zugleich durch eigene Strukturierungen und Themen erweitert. In den Texten zwischenzeitlich etwas zu kurz gekommen waren allerdings die eigenen Spielerfahrungen und Spielweisen der Schülerinnen und Schüler, die sie bereits im Projektkurs in Form von Kurzreferaten präsentiert hatten, als authentischer Kern ihrer Texte. Womöglich hat der Respekt vor dem Medium Buch die Projektbeteiligten auf eine deutlich größere Objektivität und Seriosität verpflichtet, als von den Herausgebern ursprünglich gedacht. Die nachträgliche redaktionelle Aufforderung, noch mehr von der eigenen Perspektive einzubringen, hat entsprechend Irritation und Missmut hervorgerufen. Der Wunsch nach früheren und klareren Ansagen tauchte hier wieder auf – und ist in dem Studierendeninterview so auch nachzulesen.

Alle drei Projektdurchläufe hatten eine öffentliche Präsentationsveranstaltung zum Ziel – die Ernsthaftigkeit dieses Events wurde vor allem durch die gewählten Räumlichkeiten dokumentiert. In den ersten zwei Projektjahren waren es Seminarräume bzw. Hörsäle an der Bergischen Universität Wuppertal. Im dritten Projektdurchlauf soll die Buchvorstellung im Kommunikationszentrum *die börse* in Wuppertal stattfinden, mit dem im Projekt kooperiert wurde. Zur Ernsthaftigkeit des Produkts gehört darüber hinaus die Informierung lokaler Presseorgane und die Werbung auch externer Zuhörer über Aushänge und Pressemeldungen der Bergischen Universität Wuppertal. Insofern war der innerliche Druck durchaus immens, dem die Schülerinnen und Schüler im Projekt ausgesetzt wurden – und der in den letzten Projektwochen auch jeweils eine erhebliche Hektik bzw. Produktivität entfaltete.

Zur Beschreibung des Projekts insgesamt zählt nicht zuletzt, dass es ursprünglich weitaus größer angedacht war: die Einladung, Projektkurse zum Thema *Lernen mit Video- und Computerspielen* in der gymnasialen Oberstufe einzurichten, war ursprünglich an alle Wuppertaler Schulen mit gymnasialer Oberstufe gegangen. Erhofft war eine Beteiligung von mindestens drei Schulen, deren Projektkurse dann im Wuppertaler Kommunikationszentrum *die börse* zu einer Open-Space-Tagung zusammengebracht werden sollten, auf der sich dann entweder schulbezogene oder schulübergreifende Schüler-Teams zu bestimmten Spiele-Themen fin-

den – und anschließend von Lehramtsstudierenden gecoacht werden – sollten. Gefunden haben sich stattdessen drei Jahre hintereinander jeweils andere Schulen: zuerst die Gesamtschule Else Lasker-Schüler mit neun Schülerinnen und Schülern in zwei Teams, dann die Erzbischöfliche Schule Sankt-Anna mit zwanzig Schülerinnen und Schülern in sechs Teams und schließlich für dieses Buch zwölf Schülerinnen und Schüler in vier Teams aus der Pina-Bausch-Gesamtschule in Wuppertal-Vohwinkel. Warum sich die ursprüngliche schulverbindende Projektidee, für deren Umsetzung auch die Spendengelder der *Wuppertaler Jackstädt-Stiftung* eingeworben wurden, nicht realisieren ließ, ist letztlich unklar: Das extern herangetragene Ansinnen ließ sich womöglich nicht mit den einzelschulischen Planungen und Kapazitäten in Einklang bringen. Direkte negative Rückmeldungen oder Erklärungen gab es keine.

Zu den Ergebnissen des Projekts aus Sicht der Bildungsforschung

Grundsätzlich kann es nicht Aufgabe der Herausgeber sein, die Schülerarbeiten im Projekt zu kommentieren und – wissenschaftlich – einzuordnen. Dass sie uns persönlich überzeugen und beindrucken und uns in unserer Erwartung bestätigen, dass Jugendliche relevante und auskunftsfähige Experten zum Thema Games sind, heben wir gerne ausdrücklich hervor – ohne damit dem eigenständigen Urteil der Leserinnen und Leser vorgreifen zu wollen.

Mit der Frage nach der Sicht der Bildungsforschung kommt aber noch eine ganz andere Perspektive in den Blick: Welches wissenschaftliche Interesse und Ziel hat dieses Projekt überhaupt? Warum initiiert und konzipiert die Bergische Universität Wuppertal ein solches Kooperationsprojekt? Was ist der wissenschaftliche Mehrwert?

Zum einen ist dieser Mehrwert in einer stärker praxisorientierten Lehrerbildung zu sehen: Studierende erhalten Gelegenheit (unabhängig von ihrer späteren beruflichen Aufgabe als Unterrichtende eines bestimmten Fachs) Schule sowie Schülerinnen und Schüler aus der Perspektive eines fachübergreifenden und quer zur üblichen Schulorganisation stehenden Projekts kennenzulernen. Wo sind die Schwierigkeiten eines solchen – innovativen – Vorhabens sowohl mit Blick auf schulorganisatorische Abläufe wie Ferien und Klausurwochen, aber auch mit Blick auf die Jugendlichen und ihren Vorstellungen, Erwartungen und Möglichkeiten? Dass hier Widerstände und Grenzen spürbar werden, war zu erwarten: Offen und untersuchenswert war, wie weit dieses projektförmige Abholen der Schülerinnen und Schüler bei ihren eigenen Themen und Anliegen als individuelle Motivation trägt – und wie viel externe Anreize letztlich ergänzend oder auch alternativ notwendig werden, um zu einem guten Projektende zu kommen. Über diese – nützliche – Praktikumserfahrung hinaus, konnten Studierende im Rahmen des Projekts ein eigenes Forschungsprojekt absolvieren, das auch als Abschlussarbeit gestaltet werden konnte. Wissenschaftlich fungierte das Projekt dann als Gelegenheit der ethnografischen Forschung – aktiv an einem unbekannten Lebensumfeld teilzuhaben und die eigenen Wahrnehmungen und vor allem Irritationen in diesem neuen Lebensumfeld umfassend in einem Feldtagebuch zu dokumentieren. Über die Analyse dieser Feldtagebücher hatten die Studierenden dann die Möglichkeit den Fragen differenziert nachzugehen, die sich ihnen besonders aufdrängten, z. B. nach der Motivationsentwicklung, nach

der Gruppendynamik oder auch den Wissens-, Fähigkeits- und Erwartungshorizonten der Schülerinnen und Schüler.

Ethnografie als Forschungsmethode



Ethnografisches Forschen an deutschen Schulen, das mag im ersten Moment seltsam klingen. Schließlich ist Ethnografie eher mit Reisen in ferne Länder assoziiert, um bisher unbekannte Völker zu entdecken und deren Sprache, Sitten und kulturelle Praxen zu erlernen und festzuhalten. Historisch ist dieses völkerkundliche Verständnis von Ethnografie bzw. Ethnologie, wenn von der wissenschaftlichen Disziplin gesprochen wird, auf jeden Fall zutreffend. Inzwischen meint dieser Ansatz zwar immer noch, dass es darum geht, sich als Forscherin und Forscher in die Fremde zu begeben. Allerdings muss diese Fremde nicht mehr unbedingt örtlich weit entfernt sein: schließlich ist auch im eigenen Umfeld vieles unbekannt oder auch unverständlich. Ethnografie bedeutet dabei als wissenschaftlicher Ansatz erst einmal nur, menschliche Gruppen oder Praxen unter der Prämisse ihrer Eigentümlichkeit und Besonderheit wahrzunehmen. Als wissenschaftliches Handeln ist damit die Anforderung verbunden, an diesen Praxen teilzunehmen, sich von ihnen berühren und irritieren zu lassen, sodass zu den objektiv-beobachtbaren Sachverhalten auch ein subjektives Mitempfinden ihrer Bedeutung für die untersuchten Gruppen und Praxen hinzukommt. Es geht darum, sich forschend wirklich auf die Gruppe oder die Praxen einzulassen, sodass im Nachhinein authentische Berichte entstehen können, wie diese Gruppen und Praxen von innen her gesehen – aus ihrer eigenen Sicht – zu beschreiben sind. Ethnografie im Kontext des Projekts *Spiel vs. Leben* heißt damit, die Schülerinnen und Schüler (Jugendliche) als ein fremdes Volk zu betrachten, das Sichtweisen, Vorstellungen oder auch Fähigkeiten zum wissenschaftlichen Arbeiten hat, die unbekannt und ungewiss sind, und diese Sichtweisen, Vorstellungen und Fähigkeiten nachzuvollziehen, indem man mit ihnen zusammen wissenschaftlich arbeitet.

Insbesondere der letzte Aspekt führt schließlich zum eigentlichen wissenschaftlichen Erkenntnisinteresse der Projektinitiative: Was, so sollte im Projekt ethnografisch-teilnehmend erforscht werden, können eigentlich Schülerinnen und Schüler der gymnasialen Oberstufe schon oder auch nicht, wenn sie die Aufgabe erhalten, sich in einem Projektkurs oder einer Facharbeit wissenschaftlich zu erproben? Welches Bild von Wissenschaft und wissenschaftlichem Arbeiten haben sie und was müssen sie lernen und insbesondere neu- und umlernen, wenn sie selbst und eigenständig wissenschaftlich Argumentieren sollen? Das Thema der Computerspiele ist aus dieser Sicht lediglich der lebensweltliche Anker, um die Schülerinnen und Schüler bei ihrem quasi-wissenschaftlichen Bemühen zu begleiten und zu beobachten. Beobachter waren die Studierenden, die die Teams der Schülerinnen und Schüler coachten. Auf ihren Dokumentationen ihrer Felderfahrungen gründet sich die weitere wissenschaftliche Arbeit zum Forschungsthema „Wissenschaftliches Vorwissen von Schülerinnen und Schülern der Gymnasialen Oberstufe“.

Die bisherigen Forschungsergebnisse zusammengefasst, ergibt sich – erwartungsgemäß – ein ambivalentes Bild. Bei Schülerinnen und Schülern der gymnasialen Oberstufe dominiert eine naturwissenschaftlich geprägte Vorstellung wissenschaftlichen Arbeitens. Belegen und Beweisen von „Lernfortschritten durch Computerspiele“ heißt dann Experimente durchführen und Messwerte von Fähigkeiten oder Wissensbeständen vergleichen. Dass das sorgsame und transparente Aufbereiten, Systematisieren und Analysieren von Sachverhalten auch und

gerade Wissenschaft ist, muss als Haltung und Vorstellung über text- und quellenbasierte Fächer wie Geschichte oder Philosophie hinaus noch erworben werden. Und offensichtlich gibt es verschiedene Schwierigkeiten und Hürden bei eigenständigem Schreiben eines mehrseitigen Sachtextes. Die Fähigkeiten Vorgaben einer inhaltlichen Strukturierung oder auch einer Zitation formal umzusetzen, sind selbstverständlich vorhanden. Als schwierig erweist sich aber die Anwendung im Detail und insbesondere in Abwandlung, sobald besondere Einzelfälle auftreten. Auch hier scheint das fehlende flexible Verständnis der dahinterliegenden wissenschaftlichen Prinzipien die eigentliche Schwierigkeit: Warum wird z. B. an welchen Stellen zitiert? Welche Kriterien gibt es da? Auch für die Studierenden selber ergab sich hier ein zentrales Lernfeld. Oft erst in Kontakt mit den Schülerinnen und Schülern sahen sie sich vor die Anforderung gestellt, ihr im Studium erworbenes und vielfach angewendetes Wissen, wie eine wissenschaftliche Hausarbeit funktioniert, konkret zu formulieren und zu begründen.

Bemerkenswert sind aber vor allem die in den teilnehmenden Beobachtungen sichtbar werdenden schulischen Rückzugs- und Schutzlinien für die Schülerinnen und Schüler, um den letztlich unkalkulierbaren und riskanten Anforderungen eines offenen, wenn auch zeitlich und thematisch begrenzten Projektes der wissenschaftlichen Auseinandersetzung gut begründet auszuweichen. Statt thematischer Erschließung und Durchdringung war es ihnen berechtigt möglich, auf reine Aufgabenbewältigung und klare Vorgaben zu insistieren, sobald das Projekt zu umfangreich zu werden drohte – es also im Zweifel doch als schulisch-fremdbestimmte Aufgabe und nicht als eigenes Anliegen zu fassen. Für die studentischen Coaches ergaben sich insbesondere hier wichtige Erlebnis- und Lernfelder: nämlich des Aushandeln einer schulisch machbaren Wissenschaftssimulation, mit dem Wissen, dass zugleich eine nicht nur schulisch vorzeigbare Präsentation am Ende stehen soll.

Allerdings: diese zusammenfassenden Beobachtungen zum wissenschaftlichen Arbeiten in der gymnasialen Oberstufe gelten nicht für das vorliegende Buch. Die hier vorgelegten Texte der Schülerinnen und Schüler sind nicht als Facharbeiten oder wissenschaftliche Abhandlungen gedacht. Selbstverständlich sollen in ihnen zutreffende Informationen vermittelt werden, deren Quellen, sofern es nicht die eigene Erfahrung ist, benannt werden. Aber wissenschaftliche Studien sollen es nicht sein. Schließlich richtet sich dieses Buch nicht an Fachwissenschaftler, sondern an Eltern, Lehrkräfte oder andere Jugendliche. Es soll vor allem lesbar und authentisch sein: Mit den Jugendlichen als Experten! Allzu strikte wissenschaftliche Normierung hätte hier nur bremsend gewirkt – der Respekt vor dem Medium Buch war als Hürde, Anspruch und Lernherausforderung für die Schülerinnen und Schüler groß genug.

Quellen

- 1 Rechtlich geregelt ist der Projektkurs in der *Verordnung über den Bildungsgang und die Abiturprüfung in der gymnasialen Oberstufe (APO-GOSt)* vom 5. Oktober 1998 zuletzt geändert durch Verordnung vom 11. Mai 2016 (SGV. NRW. 223) – vor allem in § 11 Absatz 8 sowie in § 14 Absatz 3.
- 2 So das Kultusministerium NRW auf seiner *FAQ-Seite zur gymnasialen Oberstufe* bei Frage 14: Was sind Projektkurse, siehe www.schulministerium.nrw.de/docs/Schulsystem/Schulformen/Gymnasium/Sek-II/FAQ-Oberstufe/FAQ14-Facharbeit/index.html [letzter Abruf am 10.08.2017]
- 3 Aus einem *Handout des früheren Landesinstituts für Schule und Weiterbildung NRW* (aufgelöst im Jahr 2007, neu eröffnet als Qualitäts- und Unterstützungsagentur Landesinstituts für Schule NRW, kurz QUA-LiS zum 01.21.2013), in angepasster Fassung z.B. einsehbar unter cecilien-gymnasium.de/hp/cms/upload/pdf/Facharbeit/Handout_Facharbeit_2016-09-05.pdf [letzter Abruf am 10.08.2017]
- 4 Als grundlegende Einführung zu empfehlen ist: Frey, K. (2012). *Die Projektmethode. „Der Weg zum bildenden Tun.“* 12. Auflage. Weinheim: Beltz.

Fabian Mauruschat

12 | Zwischen Daddeln und Lernen: Interview mit den Schülerinnen und Schülern

Im Winterhalbjahr 2015/16 fand *Spiel vs. Leben* als Schulprojekt in Kooperation mit der Erzbischöflichen Schule Sankt-Anna in Wuppertal statt. 24 Schülerinnen und Schüler der ersten Qualifikationsphase entwickelten, unterstützt durch 12 Lehramtsstudierende im Masterstudium der Bergischen Universität Wuppertal, ihre Fragestellungen zur Welt der digitalen Spiele. Die Ergebnisse in Form von Facharbeiten, Vorträgen und Postern wurden im April 2016 an der Bergischen Universität Wuppertal der interessierten Öffentlichkeit präsentiert. Im Vorfeld der Erstellung dieses Buches haben drei Schülerinnen und Schüler sich für ein Gruppeninterview zusammengefunden, um ihre Erfahrungen mit dem Schulprojekt Revue passieren zu lassen.

Sara-Jane hatte mit ihrer Gruppe das Spiel *Undertale* und die motivationalen Aspekte daran untersucht. Leon und Fabio haben die Spiele *Tales of Monkey Island* und *Skyrim* auf die Fragestellung hin analysiert, welche Kompetenzen man sich beim Spielen aneignet.

Das Interview führte Fabian Mauruschat.

I. Teil: Computerspiele als Schreib Anlass

Fabian: Im Rahmen des Kooperationsprojektes habt ihr euch mit dem Thema Computerspiele auseinandergesetzt. Wenn ihr den Schreibprozess bei dieser Arbeit mit anderen schulischen Schreibprozessen vergleicht: War das anders?

Sara-Jane: Es war auf jeden Fall intensiver. Wir saßen natürlich viel länger dran, weil das eine Facharbeit für die meisten von uns war und dadurch auch mit mehr Frust verbunden. Wir mussten natürlich auch andere Hürden überwinden, um das zu schreiben. Zum Beispiel das genauere Befassen mit gewissen Theorien, die wir natürlich noch nicht konnten, aber auch der allgemeine Schreibprozess, Korrekturen, die dabei zustande gekommen sind und die man immer und immer wieder korrigieren musste, und Weiteres in diese Richtung.

Leon: Ich habe keine Facharbeit geschrieben, aber auch wir hatten einen ordentlichen Schreibaufwand. Wir haben per *WhatsApp* kommuniziert und geguckt: Wie machen wir das am besten, wie schreiben wir Dinge auf, wie analysieren wir? Wir hatten ja auch bestimmte Kompetenzen, auf die wir geguckt haben: Wie analysieren wir diese am besten? Wie fassen wir das zusammen? Wie vergleichen wir *Tales of Monkey Island* und *Skyrim* hinsichtlich der verschiedenen Kompetenzen? Und das Ganze musste ja im Endeffekt auch zu Plakat gebracht werden und das war schon nicht immer einfach, aber es hat dann gut funktioniert, muss man sagen.

Fabio: Mir ist die Facharbeit einfacher gefallen als Leon und Florian (der auch im Team war), aber das lag vor allem daran, dass ich *Tales of Monkey Island* schon vorher öfters mal gespielt habe. Da wusste ich schon ungefähr, was ich zu jeder Kompetenz oder zu jedem Thema zu schreiben hatte. Das Schwierige war für mich die gehobenere Form der Sprache in der Facharbeit. Ich fasse mich meistens relativ kurz und sich dann in der Facharbeit wirklich gut formell auszudrücken, das ist mir dann doch schwerer gefallen als die wirkliche Forschungsarbeit.

Fabian: *War diese Beschäftigung mit Computerspielen für euch im Vergleich zu der Schreibarbeit sonst in der Schule besser?*

Sara-Jane: Ich fand es besser als die Schreibarbeiten in der Schule, weil wir uns frei für Themen entscheiden konnten, die größtenteils in unserem Interessenfeld sind. Wir haben uns für unsere Themen entschieden, weil wir ja selber gern spielen oder Interesse daran haben, welche Auswirkungen das Spiel auf den Spieler hat. Obwohl es natürlich ein großer Arbeitsaufwand war, für mich war es leichter oder interessanter als die schulischen schriftlichen Ausarbeitungen, die wir sonst machen müssen.

Leon: An sich ist es ja so, dass man in der Schule Themen vorgesetzt bekommt, die man abarbeiten muss. Ob man das möchte oder nicht. Und hier hatten wir wirklich die freie Wahl: Welche Spiele nehmen wir und was konkret wollen wir da herausarbeiten? Wir haben uns eher allgemein damit beschäftigt, aber auch das konnte man ja dann wählen. Das hat mehr Spaß gemacht, weil man sich leidenschaftlich damit auseinandersetzt. Das ist dann zwar Arbeit, aber die nimmt man nicht so wahr. Eben weil man sich da so drin verankert fühlt und das so gerne macht. Also, härterechnisch fand ich es jetzt nicht schwieriger als Schule, aber durchaus auch teilweise spannender.

Fabio: Also, für mich persönlich war es so, dass ich mich mit Sachen beschäftigt habe, die ich vorher auch schon kannte. Das ist ja in der Schule anders, weil in der Schule versucht man ja immer möglichst die neuen Sachen zu thematisieren. Bei den Spielen war es so, zumindest *Tales of Monkey Island* kannte ich schon vom Computer spielen generell, *Skyrim* hatte ich vorher nur einmal auf der PlayStation gespielt bei meinem Freund zuhause und da lag auch so ein bisschen der Unterschied drin. Zum Beispiel bin ich jetzt eigentlich schon so ein leidenschaftlicher Gamer und das ist halt auch der Unterschied zu manchen Fächern. Also, man hat einen gewissen Spaß, wenn man selber an Sachen forschen kann, ohne die sozusagen großen Einflüsse der Lehrer, die da auch im Projekt Arbeit mit einbringen.

Fabian: *Gibt's Aspekte, die einfach gleich waren zu so normaler Schularbeit und würdet ihr sagen, das war jetzt besser oder schlechter daran?*

Sara-Jane: Naja, es gibt einige Parallelen zu Recherche, aber insgesamt ähnelt es schon dem Schreibprozess in der Schule, nur dass es zumindest in meiner Facharbeit in allen Bereichen intensiver war. Man musste mehr Zeit aufwenden, man musste mehr Recherche

betreiben, man musste öfter Termine finden, um sich zum Beispiel auch mit den Studenten zu treffen und mit ihnen nochmal die Facharbeit zu besprechen. Was natürlich zusätzlich noch hinzukam war, dass man das Spiel durchspielen musste. In meiner Facharbeit hatten wir drei verschiedene Lösungswege und drei verschiedene Schüler, die jeweils einen dieser Wege einmal komplett durchspielen mussten. Das ist natürlich dann auch nochmal intensiver. Ich schätze, das waren für jeden jeweils zwölf zusätzliche Stunden.

Fabian: Was sagst du zum Unterschied zwischen der Arbeit an diesem Projekt und normaler Schularbeit?

Leon: Man arbeitet mit Studenten und nicht mit Lehrern zusammen, da ist ein ordentlicher Unterschied zwischen. Man kann mit Lehrern auch auf einer Ebene sein, aber das ist nicht unbedingt immer der Fall. Bei Studenten schon eher und es ist einfach auch ein anderes Arbeitsklima. Gerade bei so einem Thema wie Computerspiele, was in der Gesellschaft immer noch so kontrovers diskutiert wird ...

Fabian: Würdest du denn da sagen, dass du vielleicht auch die Gelegenheit gesehen hast, gegen den schlechten Ruf von Computerspielen vorzugehen?

Leon: Ich spiele ja auch sehr gerne Computerspiele, aber ich muss sagen, dass Videospiele nicht gerade den allerbesten Ruf haben. Obwohl sich das mittlerweile bessert. Ich interessiere mich sowieso dafür und ich dachte mir, mit einer Hausarbeit zum Thema „Was Spiele vermitteln können bzw. was man da lernen kann“, könnte das teilweise die tiefe Abneigung von manchen Menschen etwas bessern oder ihnen aufzeigen „Videospiele sind kein schlechtes Medium, wie man immer denkt. Sondern sie vermitteln durchaus mehr als man glaubt“. Das war dann ein weiterer Anlass.

Fabian: Findest du, dass es viele gleiche Aspekte gab?

Fabio: So viele Gleichheiten gab es da nicht wirklich. Eine Besonderheit war noch, dass man das wirklich in einer großen Präsentation dargestellt hat, das war aber der Unterschied, der das Ganze auch so ein bisschen attraktiver gemacht hat. Dass es wirklich fremdes Publikum ist, das man von dieser Materie wirklich überzeugen konnte. Bei Schulreferaten ist es ja zum Beispiel so, dass jeder schon zumindest in das Thema ein bisschen eingearbeitet ist, dass er es einfacher nachvollziehen kann. Bei uns hatten wir jetzt fremdes Publikum, die kennen sowohl die Spiele nicht als auch diese ganzen Kompetenzen und alles, mit dem wir uns beschäftigt haben nicht und, ja, das war ein so ein großer Unterschied, der einem mehr Anreiz gegeben hat.

2. Teil: Computerspiele vorher und nachher

Fabian: Wieso wolltet ihr euch mit Computerspielen auseinandersetzen?

Fabio: Ich gehe gerne durch Spieleplattformen wie zum Beispiel *Steam* und gucke verschiedene Spiele an und dann frage ich mich: Wenn meine Freunde jetzt alle dasselbe Spiel spielen und ich da überhaupt keinen Spaß dran finde, wie kommt das? Und wieso ist es

bei anderen jetzt ein anderes Spielfeeling als das, was ich letztendlich habe? Oder wieso sind für andere Spielerinnen wie zum Beispiel *Tales of Monkey Island* total langweilig? Wieso macht mir das im Gegensatz dazu so einen Spaß, Piraten-Stories zu erleben? Das liegt vor allem auch an persönlichen Interessen, aber auch an diesen Kompetenzen, mit denen wir uns beschäftigen haben. Andere haben vielleicht in manchen Kompetenzen Defizite oder sie haben besonders gut trainiert. Man hat natürlich bei einem Spiel mehr Spaß, wenn man dieses Spiel besser beherrscht. Von daher kann man das auf unsere Kompetenzen zurückführen.

Leon: Ich bin selbst jemand, der Spiele grundsätzlich einfach nur spielt und sich vorher aber noch nie gefragt hat: Was lernst du da eigentlich dabei? Als ich dann gehört habe, wir wollen herausfinden, was man dabei lernt, habe ich auch überlegt das zu machen, einfach damit ich selber dann Spiele nicht nur passiv spiele, sondern auch aktiv spiele und merke, „Lernst du gerade wirklich etwas dabei oder hast du manche Kompetenzen im Leben, die auf Spielen basieren?“ Und ich kann im Nachhinein sagen: Ja, es hat sich tatsächlich bestätigt. Ich muss sagen, Kompetenzen, die ich durch das Spielen erworben oder trainiert habe, habe ich wirklich bei mir wiedergefunden und das finde ich dann auch faszinierend, wenn man dann wirklich feststellen kann, was man lernt.

Sara-Jane: Ich spiele grundlegend gerne und habe schon länger die emotionale Auswirkung von Spielen auf den Spieler beobachtet. Wie bei Spielen wie *The Last of Us* (siehe auch S. 114), bei denen sich die Anfangsszene auf die emotionalen Bindungen von Spieler oder Protagonist später auswirkt. Und das hielt ich einfach für eine gute Chance, das näher zu beobachten und mehr darüber herauszufinden: Tatsächlich spielen Selbstbestimmung, Kompetenz und auch soziale Eingebundenheit eine wichtige Rolle. Dass diese Faktoren auch wirklich in den Spielen zu tragen kommen und wichtig sind, damit man den jeweiligen Spieleffekt erzielt, den man dann am Ende haben möchte.

Fabian: Welche Spiele spielt ihr selber gerne?

Fabio: Ein Spiel, das spiele ich jetzt mittlerweile seit der achten Klasse, ist *League of Legends*. Es gibt mittlerweile weit über hundert Charaktere, die man spielen kann. Heißt, man kann im Grunde bei jedem Spiel, was dann so ca. vierzig, maximal fünfzig bis sechzig Minuten dauert, in die Rolle schlüpfen, die man gerne hat. Und auch die Fähigkeiten, die sie haben, drücken jeweils etwas anderes aus – je nach Emotion kann man dann ja auch nach Rollen frei wählen. Ein anderes Spiel, das ich auch aktuell am meisten spiele, ist *Paladins*. Das ist noch relativ neu, das ist noch in der Beta-Phase. Allerdings ist es so eine Art *Overwatch*-Kopie, von daher ist es auch vom Spielstil her ziemlich gleich. Ich mag es aber trotzdem, weil ich mich schon einmal an die ganzen Karten und alles dran gewöhnt habe, weswegen ich *Overwatch* eigentlich gar nicht mehr spiele. Andere Spiele, die ich auch aus der Kindheit kenne und da immer wieder anfangen sind Sachen, mit denen ich mich beschäftigt habe wie *Skyrim*, das habe ich jetzt auch manchmal wieder angespielt, aber auch *Tales of Monkey Island*.

Fabian: Was reizt dich da an den einzelnen Spielen? Also, bei League of Legends hast du ja schon so gesagt, dass diese verschiedenen Charaktere dich reizen, von denen jeder einen anderen Spielstil hat.

Fabio: Ja, also, eine gewisse Vielseitigkeit. In *League of Legends* gibt es ja fünf verschiedene Rollen, die auch alle in einer gewissen Art einen unterschiedlichen Spaßfaktor haben. Außerdem gibt es eine gewisse Art von Motivation, so „Yeah, ich hab jetzt was Gutes gemacht“. Das gibt es bei *League of Legends* relativ häufig, weil es so viele verschiedene Möglichkeiten gibt. Bei *Paladins* ist die Sache, ich liebe halt so eine Art **Rollenspiele**, da kann man nämlich auch wieder unter vielen verschiedenen Charakteren frei wählen und weil es auch neu ist, kommen jetzt immer auch wieder neue hinzu und was ich auch speziell mag, für mich persönlich: Ich mag Listen und dort gibt es extrem viele Ranglisten, **Level** und Punkte und ich vergleiche die Sachen immer. Welchen Charakter kann ich jetzt am besten, mit wem mache ich die besten Aktionen, mit wem kriege ich oft genug das Highlight des Spiels, was dann am Ende jedes Spiels immer ausgestrahlt wird und ich spiele halt meistens für die persönliche Motivation.

Fabian: Kommt das Feedback vor allem von den Mitspielern?

Fabio: Naja, bei *League of Legends* kommt meistens negatives Feedback, meistens von den Mitspielern. Das Positive kommt von einem selber, da lernt man dann auch teilweise sich selbst zu motivieren. Bei *Paladins* durch das Highlight des Spiels und durch den Voice-Chat, der da kürzlich eingeführt wurde, sind es auch wirklich meistens die Mitspieler, die einen motivieren so „Hey, das hast du gerade gut gemacht, aber da brauchst du Hilfe“. Und wenn man dann so einen Voice-Chat hat und sich dann auch mit anderen unterhalten kann, die sprechen dann halt meistens auf Englisch – logisch – da ist es dann auch immer besonders, wie durch diese Kommunikation schnell so eine Art Teamplay entsteht. Dass wir innerhalb von um die vierzig Minuten so eine Art Team zusammenbauen. Wer macht was? Wer macht das? Und wer ist der Shot-Caller, so heißt der Bestimmer, der dann sagt „Hey, ich hab den und helf mir mal bitte“ und so etwas und das finde ich auch eine wirklich relativ besondere Sache, weil das sind diese sozialen Kompetenzen, mit denen wir uns auch bei anderen Spielen beschäftigt haben und das ist sehr interessant zu sehen. Unterschiede auch zwischen *Paladins* und *League of Legends* sind, wie die Teams untereinander kommunizieren auch zwischen Tastaturchat oder Sprachchat.

Fabian: Ihr sprecht auf Englisch, weil aus aller Welt Teams kommen?

Fabio: Ich frage dann meistens: „Woher kommt ihr?“ Aus Deutschland kommen die wenigsten. Da sind viele Engländer, viele Franzosen sind mit dabei. Ich hab auch schon mit Italienern, Spaniern, Portugiesen, was auch immer gespielt. Der bekannteste Server ist EU-West, da sind alle westeuropäischen Länder, von daher ist halt die Spannweite jetzt relativ klein eigentlich.

Fabian: Und noch einmal eine Frage, warum du *Paladins* gegenüber *Overwatch* bevorzugst. Was war da der Grund für dich? Das sind ja eigentlich sehr ähnliche Spiele.

Fabio: Eigentlich sind sie fast gleich. Ich habe mal so eine Liste gemacht, da kann man wirklich jeden Charakter aus *Paladins* mit einem aus *Overwatch* gleichsetzen. Die Sache ist halt, *Paladins* ist gratis. *Overwatch* kostet ungefähr fünfzig Euro. Eine zweite Sache ist, dass ich *Paladins*, als es gerade rausgekommen ist, in der Alpha-Phase direkt runtergeladen habe und von daher habe ich eine Art Entwickler-Bonus mit dazubekommen, weil ich auch sehr viel Feedback gebe. Von daher hat man da so einen gewissen Einfluss drauf und das einzige, was *Paladins* von *Overwatch* unterscheidet sind die Karten. Da kommt man jetzt auch wieder zu kognitiven Kompetenzen. Dass ich schon die Karten kenne und die Ecken, wo man sich verstecken kann, und so etwas. Und wenn man von *Overwatch* ein neues Spiel hat, das vom Spielstil zwar gleich ist, aber was dann andere Karten hat, wo man sich erst wieder reinfinden muss, obwohl man eigentlich so vom Spielstil das Spiel schon drauf hat, wird es dann schnell langweilig, wenn man dann noch so eine Art Anfänger-Status hat wo man dann nochmal alles erkunden muss.

Fabian: Leon, welches Spiel spielst du gerne?

Leon: Also, ich spiele sehr viel Spiele, wo man sowohl Wirtschaft als auch Militär kombiniert, also zum Beispiel *Siedler IV*. Das ist zwar ein ganz altes Spiel, ist aber immer noch sehr gut. Da kann man acht bis zwölf Stunden auf einer Partie spielen, aber es wird nicht langweilig. Ich spiele manchmal Online-Browser, zum Beispiel *Call of War*. Das ist ein strategisches Spiel, wo man mit anderen Ländern, aber auch anderen Spielern um die Welt kämpft. Ansonsten aber auch wie Fabio **Adventure**-Spiele wie *Skyrim* oder Kriegsstrategie wie *World of Tanks* oder *War Thunder*. Das sind Spiele, wo man einen Panzer fährt in Teams von bis zu sieben, acht oder auch fünfzehn Spielern, je nachdem, wie groß das Spiel ist. Dann jagt man sich über die Karte und guckt, dass man die Stärken und Schwächen der Karte ausnutzt. Das ist da auch zum Beispiel interessant, dass man wirklich taktisch denken muss: Wie positioniert man sich? Und je nachdem, welche Stärken und Schwächen ein Panzer hat, zum Beispiel: Wie setze ich den richtig strategisch ein?

Fabian: Warum hast du dir ausgerechnet die ausgesucht?

Leon: *World of Tanks* und *War Thunder* sind, glaube ich, was Panzerspiele angeht, die bekanntesten oder beliebtesten. Ich hab erst einmal *World of Tanks* gespielt, weil es *War Thunder*, glaube ich, da noch nicht so aktuell gab und weil *World of Tanks* prinzipiell ein sehr gutes Konzept hat. Jeder Panzer hat immer eine Hitpoint-Leiste. Trifft man nun einen anderen Spieler, kriegt der zwar Schaden, ist aber nicht sofort besiegt, sondern hat die Chance, sich zu wehren. Das ist dann wirklich mehr Teamplay, weil man jemanden notfalls umfahren oder von vielen Seiten abschießen muss, damit er kaputt geht. Und *War Thunder* ist mehr auf Einzelspieler getrimmt. Das kann man gut alleine schaffen, weil es realistischer ist. Wenn man einen frontal trifft und die Munition des gegnerischen Panzers explodieren würde, geschieht das auch, man hat sehr häufig **One Hit Kills**. Ich spiele momentan mehr *War Thunder* als *World of Tanks*, einfach weil das Problem, was ich sehe – Teamwork ist gut – das Problem ist, dass es schwerer ist, einen besseren Panzer alleine zu besiegen. Bei *War Thunder* hast du zumindest die Chance, durch einen guten Treffer trotzdem zu gewinnen, was in *World of Tanks* ohne Teamhilfe fast unmöglich ist, da der bessere Panzer einen selbst treffen kann, umgekehrt aber an ihm alles abprallt.

Fabian: *Du spielst also auch online, mit Leuten, die dann über den Server kommen, die quasi also zufällig mehr oder weniger aus aller Welt kommen?*

Leon: Im Prinzip schon. Man kann das einstellen, ich glaube zwischen amerikanischem Raum und europäischem Raum, aber du unterhältst dich ja natürlich auf Englisch. Das ist eben wie bei Fabio eine allgemeine Sprache. Es gibt noch ab und zu ein paar russische Spieler, die auf Kyrillisch dann schreiben, da versteht man leider kein Wort. Aber was ein Nachteil ist, ist, dass es keine **Teamspeak** gibt wie bei Fabio. Ich glaube bei Fabios Spiel *League of Legends* gibt es einen **Teamspeak** ...

Fabio: Nur bei *Paladins*.

Leon: Okay. Nur bei *Paladins*, aber es gibt auch bei deinen Spielen teilweise ein Voicechat. Das gibt es da nicht, da muss man gucken, dass man sich wirklich kurzzeitige Kommandos gibt.

Fabian: *Du meinst also tippen und spielen?*

Leon: Ja genau, es gibt Kurzbefehle, dass man sagen kann „Greift Punkt C an“, oder „Helft mir bitte“. Konkrete Messenges werden selten geschrieben, aber man koordiniert sich trotzdem. Und wenn man sieht, dass andere Spieler Probleme haben, fährt man oft auch zu ihnen und hilft beim Abschuss der Gegner.

Fabian: *Und bei den **Strategiespielen** ... Du hattest jetzt die Siedler IV erwähnt. Der ist **Echtzeit**-Strategie? Also, es ist nicht rundenbasiert?*

Leon: Nein, ist nicht rundenbasiert. Rundenbasiert spiele ich auch, aber seltener, denn **Echtzeit** mag ich prinzipiell ganz gerne, einfach weil es hautnah ist, nicht wie beim Schachspiel. Hat den Vorteil, dass es realistischer und in dem Sinne auch fairer ist, weil bei rundenbasierten Spielen ist es ja meistens so, dass kleinste Fehler dem Gegner erlauben, einen sofort schwer zu treffen, ohne dass man sich wehren kann. Und beim vierten Teil – ich weiß, es gibt noch modernere – ist das Spielkonzept sehr schön, es gefällt mir sehr gut. Dass die Siedler wirklich einen Rohstoff aufnehmen müssen, zum Gebäude laufen müssen und ihn dann wieder abladen müssen. Und das fehlt mir bei den anderen Spielen. Ich habe einen späteren Teil angetestet, da war diese Mechanik nicht mehr da und einen früheren Teil, da war die Mechanik noch nicht da. Deswegen habe ich die neueren und älteren Teile nicht mehr gespielt und deswegen ist mir der vierte auch so gut im Gedächtnis geblieben. Wenn es eine Statistik gibt, habe ich bestimmt einige hundert bis tausend Stunden gespielt.

Sara-Jane: Ich spiele eigentlich von den Genres her relativ viel, aber genau die beiden von den Herren nicht. Ich spiele einerseits **Shooter** wie *Far Cry 4*, *The Last of Us*, was man so kennt. Andererseits auch Klassiker wie *Pokémon* oder Nostalgie-verbunden so etwas wie *Animal Crossing*, aber auch gerne verschiedene Indie-Titel wie *Undertale* oder *Child of Light*. Ja, also relativ breit gefächert. Meistens aber Story-basierte Spiele, weil ich einfach die Story dahinter verfolgen mag und auch die emotionale Bindung, die man mit der Zeit zu den Charakteren aufbaut, verfolgen möchte. Obwohl ich sagen muss, dass ich in dem letzten halben Jahr oder in den letzten zwei Jahren sehr stark vom Spielen weg-

gekommen bin, dadurch, dass es schulisch und auch durch Außerschulisches einfach zeitlich nicht mehr so möglich war.

Fabian: *Far Cry ist eine Reihe. Was reizt dich an dieser Reihe jetzt mehr als anderen Shooter-Reihen?*

Sara-Jane: Also, tatsächlich, obwohl mir da wahrscheinlich auch viele widersprechen werden, die Story. Gerade bei *Far Cry 3* war ich ein großer Fan vom Antagonisten *Vaas* und ja, „Fan“ im Sinne von: Der Charakter hat mich einfach fasziniert, weil er nicht wie alle Charaktere gestrickt ist. Weil er seine eigenen Züge hatte und weil er eine Hintergrund-story hatte (die zumindest angedeutet wurde), also sein Verhalten war in dem Sinne gerechtfertigt. Wobei, das war das falsche Wort. Ja vielleicht nicht gerechtfertigt, aber basierend auf seiner familiären Hintergrundgeschichte und das fand ich sehr faszinierend.

Fabian: *Also ist die Motivation des Gegners nachvollziehbar?*

Sara-Jane: Ja.

Fabian: *Fabio, wieso hast du für die Facharbeit Monkey Island und Skyrim gewählt?*

Fabio: *Paladins* und *League of Legends* waren jetzt die aktuellsten Beispiele. Also, so Sachen wie *Pokémon Go*, was ich auch immer noch spiele, auch wenn der Hype jetzt weg ist, oder *Fifa* oder auch *Tales of Monkey Island*, das sind auch Sachen mit so einer gewissen Story, die ich mag, und die spiele ich relativ oft, nur aktuell nicht mehr so aktiv.

Fabian: *Und wie seid ihr auf die Wahl gekommen? Habt ihr das zusammen diskutiert?*

Fabio: Das war mehr so eine Art Kompromiss. *Tales of Monkey Island* war mein Spielvorschlag. Unter anderem, weil es eine Story hat und man es wirklich gut untersuchen kann, weil man auch zwischendurch anhalten kann und sagen kann „Stopp, das mache ich jetzt nochmal“ oder „Was passiert denn da?“ und auch da ist es einfacher, Screenshots zu machen für die Präsentation und außerdem habe ich das zu der damaligen Zeit gerade auch nochmal durchgespielt gehabt. Von daher war ich auch im Kopf gerade aktuell in der Story drin. *Skyrim* war dann eher Florians Wunsch, weil er das gerade aktuell ein bisschen angespielt hat und außerdem, weil es sich von *Tales of Monkey Island* sehr unterschieden hat vom Spielstil, von den Rollen her, von der Grafik her. Auch vom Erscheinungsdatum. Das war so eine Art Kompromiss, dass der eine Vorschlag von dem einen war, der eine Facharbeit schreibt, der andere von dem anderen mit der Facharbeit und das hat sich, finde ich, im Endeffekt jetzt super ergänzt.

Leon: Also, die Vorschläge kamen ja von Fabio und Florian und da ich zu der Zeit noch nicht so viel neuere Spiele, die ich jetzt spiele, kannte, wäre mir jetzt auch keins eingefallen, was man so hätte gut analysieren können. Ich spiele jetzt *Skyrim* im Nachhinein und das, was wir im Projekt analysiert haben, finde ich auch definitiv wieder. Das es das wirklich auch im Spiel gibt. Dass man wirklich dabei etwas lernt.

Fabian: Kannst du das kurz zusammenfassen, was du aus der Facharbeit hast, das du bei Skyrim lernst?

Leon: Also, wir haben ja da bei Skyrim unter anderem festgestellt, dass Skyrim eine sehr große Welt hat. Nicht unbegrenzt, aber sehr, sehr groß. Und wir haben festgestellt, dass man zum Beispiel die Kompetenz lernt, eine Karte zu lesen. Man kann zwar auch Schnellreisen zwischen den Orten machen, aber wenn man Schnellreisen macht, wird das Spiel auch schnell langweilig, wenn man dann immer sofort am Zielort ist. Man liest eben die Karte, erkennt das Gelände der Karte in der Umgebung wieder und findet Städte anhand der Karte, statt sich da hinzuporten. Oder, wenn wir nochmal zu sozialen Kompetenzen gehen, da gibt es durchaus viele realistische Aspekte. Zum Beispiel, dass man belohnt wird, wenn man Leuten hilft, dass man Leute auch verärgern kann oder dass Leute auch die Wachen rufen wenn sie merken, du stiehst ihnen was.

Fabian: Sara-Jane, warum hast du dich oder warum habt ihr euch in der Gruppe für Undertale entschieden?

Sara-Jane: Ja, also, wir sind, glaube ich, drei Wochen davor privat auf das Spiel gestoßen und was uns einfach fasziniert hat, das hatten wir so vorher noch nicht gesehen, dass es drei verschiedene Wege gibt, dieses Spiel zu spielen. Dabei entscheidet man sich nicht nur für einen Weg, das gesamte Spiel verändert sich dann auf dieser Entscheidung basierend. Das wiederum wirkt sich auf die Motivation aus und wird auf das Wertmodell übertragen. Das hat uns alle drei sehr fasziniert und deswegen wollten wir uns alle damit weiter befassen sowie gucken, inwiefern man das analysieren kann, woran das liegt, dass man zum Beispiel in gewisse Wertmodelle mehr hineingezogen wird als in andere im Spiel.

Fabian: Also Wertmodelle im Sinne von moralischen Werten?

Sara-Jane: Ja, genau. Es gibt drei Wege bei dem Spiel, einmal den Pacifist Run, einmal den Genocide Run und einmal den Neutral Run. Bei dem ersten ist es halt so, dass man humane Verhaltensweisen und ein moralisch vertretbares Wertemodell unsererseits verfolgt und dadurch wird der Spieler motivational gefördert. Diese Verhaltensweisen werden vom Spiel selbst gefördert, sodass man eher dazu tendiert, sich so zu verhalten im Spiel. Dann gibt's den Genocide Run. Das ist sozusagen das komplette Gegenteil. Dort erledigt man alle Gegner. Und da gibt es Spielprozesse, die einen stark demotivieren, sodass man eher dazu neigt, zu so einer humanen Verhaltensweise zu greifen.

Fabian: Welche negativen Erfahrungen habt ihr während des Projektes gesammelt?

Fabio: Also, das ist jetzt schwierig zu sagen, weil wirklich negative Erfahrungen, bis auf dass ich am Tag der Präsentation krank war, hatte ich jetzt eigentlich nicht so. Also, man hat sich mit den Leuten angefreundet von der Uni und man hat auch neue Spiele kennengelernt. Man hat mehr mit den anderen Leuten, die das Projekt gemacht haben, zusammengefunden und auch von den anderen Leuten was gelernt, weil die Themen, mit denen man sich befasst hat, wirklich ganz unterschiedlichen waren.

Fabian: Also überwiegen die positiven Eindrücke?

Fabio: Ja.

Leon: Ja, bei mir eigentlich auch. Also, natürlich waren wir uns nicht immer sofort einig. Und manchmal mussten wir auch diskutieren und uns einigen. Es war aber nicht so, dass wir uns mit den Studenten zerstritten haben oder uns bei einem Thema gar nicht einig waren. Im Großen und Ganzen hat es echt gut funktioniert.

Fabian: Also fallen dir positive Erfahrungen ein?

Leon: Positiv war eigentlich alles. Weil es halt funktioniert hat. Mal lief natürlich vielleicht nicht alles optimal oder, ich glaube, wir hatten zum Beispiel beim Plakat kurzzeitig mal Probleme, dass wir nicht wussten: Wie kriegen wir das jetzt konkret hin oder wie drucken wir in dieser Größe (A1)? Aber das ging dann eigentlich relativ schnell. Da einigt man sich und das war also nicht wirklich so, dass wir uns da totdiskutiert hätten über Stunden, sondern wir haben schnell eine Lösung gefunden und an sich war das an sich sehr kooperativ. Wir haben uns ja auch gut mit den Studenten verstanden, die haben uns gut verstanden, es gab eine gute Arbeitsaufteilung und wir haben das gut hinbekommen.

Sara-Jane: Bei mir überwiegen auch auf jeden Fall die positiven Erfahrungen. Das heißt aber nicht, dass ich keine Negativen nennen kann. Und zwar habe ich selten so viel Zeit in einem Projekt investiert und so viel Frust auch teilweise. Wie gesagt, die positiven Aspekte überwiegen. Ich wusste, dass es ein großer Arbeitsaufwand wird, aber ich habe nie mit so einem hohen gerechnet. Dazu kam, dass natürlich immer die Korrekturen zurückkamen und man sehr oft korrigieren musste und gerade in der letzten Phase der Facharbeit, wurde das zeit- und stresstechnisch sehr, sehr kritisch bei mir, aber auch weil ich mir selber sehr hohe Ziele gesetzt habe und dadurch, dass ich dazu tendiere, Probleme nicht direkt anzusprechen, sondern erst mal selber zu lösen. Das hätte man sicher einfacher lösen können.

Fabian: Welche Erkenntnisse oder Punkte aus dem Projekt haben bei euch einen bleibenden Eindruck hinterlassen?

Fabio: Man guckt jetzt ein bisschen mehr auf die Kompetenz, die man erwirbt. Was unterscheidet die Spiele voneinander, wieso haben manche bei anderen Spielen mehr Motivation als bei ganz anderen Spielen? Und das war so die Sache, wo ich draufgucke und wo ich dann auch bei manchen Spielen gesagt habe „Hey, da ist kein Lerneffekt“ und auch wenn die gut aussehen: Ich glaub nicht, dass mir das Spaß machen würde und da lernt man auch nichts bei, deswegen spiele ich es gar nicht erst an. Und so hat sich das entwickelt, dass ich ein paar von meinen Lieblingsspielen auch herausgefiltert habe, außer Fifa, auch wenn man nicht viel lernt. Also, dass man jetzt drauf achtet, dass diese Kompetenzen, die wir da jetzt angeguckt haben bei dem Projekt, dass es jetzt so einen größeren Einfluss auf dieses Spaß-Feeling hat als vor dem Projekt.

Leon: Bei mir ist es eigentlich ziemlich ähnlich. Also, man ändert wirklich seine Sicht auf die Dinge. Wenn man es vorher nicht weiß, spielt man alle Spiele passiv. Aber wenn man so etwas mal gemacht hat, dann guckt man wirklich drauf und gleicht, wie Fabio gesagt hat, wirklich ab und guckt: Ist das Spiel wirklich besser oder lerne ich da mehr, oder warum gefällt mir dieses Spiel besser als das andere Spiel? Wenn ich zum Beispiel wieder den Vergleich zwischen *War Thunder* und *World of Tanks* ziehen darf. Ich habe für mich festgestellt: Eigentlich gefällt mir dieses Balancing von *World of Tanks* nicht, da man als Einzelspieler trotz kluger Taktik oft alleine verliert. Das war bei *War Thunder* eben nicht so. Deswegen mag ich das mittlerweile mehr und spiele das auch intensiver. Wenn man dann Spiele wie *Skyrim* im Nachhinein spielt und dann wirklich an einem ganz guten Beispiel wiederfindet, was man selber schon vorher ganz gut ausgearbeitet hat obwohl man das Spiel noch nicht kannte und so ist es mittlerweile bei allen. Oder man kann mittlerweile deshalb auch nachvollziehen, warum man manche Kompetenzen hat. Also, ich würde sagen, ich bin strategisch mittlerweile ziemlich, ziemlich gut und weiß ungefähr: Wie muss man Einheiten verteidigen? Wie muss man die Rohstoffproduktion in etwa konstant halten und welchen Fokus sollte man legen, wenn man den und den Gegnertyp hat und ich habe mittlerweile den Eindruck, dass mein Können dort besser ist als normal. Wenn ich *Call of War* nochmal anführe: Dort gibt es eine sehr gute und vielseitige Einheit, die auch vergleichsweise leicht zu produzieren ist. Jedoch habe ich diese Einheit bei keinem anderen humanen Spieler gesehen und mich gefragt: Warum nutzen sie die Einheit nicht, sie ist doch sehr stark? Aber da merkt man dann schon, dass man sich mit Spielen auseinandersetzt und dass man die Mechanik dahinter gut versteht.

Fabian: *Also du hast so etwas wie einen analytischen Blick gewonnen?*

Leon: Ja genau, gerade für Strategie ist dieser Blick sehr, sehr stark. Man behält den Überblick und auch für Wirtschaft ist das zum Beispiel auch ganz gut. Man lernt natürlich nicht durch Videospiele, Steuererklärungen zu führen. Sondern man lernt, ganz grob zu wissen: Was habe ich an Finanzen? Was kann ich damit machen? Wie verteile ich das am klügsten? Was mache ich damit? Und was will ich damit erreichen?

Fabian: *Sara-Jane, welche Erkenntnisse haben bei dir einen bleibenden Eindruck hinterlassen?*

Sara-Jane: Also, ich kann mich erst einmal den beiden Herren anschließen. Und zwar finde ich auch, dass wir einen analytischen Blick gewonnen haben dadurch. Man geht ganz anders an die Spiele ran. Natürlich spielt man immer noch, weil man Spaß haben möchte, weil es einem Freude macht, aber man sieht, welche Aspekte auf einen einwirken und was sie bewirken und man kann diese Einflüsse besser nachvollziehen. Außerdem finde ich, man hat in Diskussionen mit Kritikern, also auch in der Familie, Argumente, die man nennen kann und nicht nur „Ja, ich spiele aus Spaß“, sondern die man auch, also, positive Aspekte, die man nennen kann, die auf einen einwirken. Wo man vielleicht den ein oder anderen auch davon überzeugen kann, dass es eben nicht nur die bösen Videospiele sind, die jetzt Zeit rauben und nichts nutzen. Darüber hinaus finde ich es einzigartig zu sehen, was man so schaffen kann in einem halben Jahr. Dass man sich so viel aufbauen kann und am Ende auch so eine Abschlussveranstaltung hat. Ja, in nur einem halben Jahr über ein Thema, womit man sich davor nicht so viel befasst hat.

Fabian: Wenn du schon deine Familie erwähnst: Was haben deine Eltern zu deinem Schulprojekt gesagt?

Sara-Jane: Meine Eltern waren eigentlich von Beginn an begeistert, also, die waren auf jeden Fall positiv eingestimmt. Persönlich zuhause waren meine Eltern überzeugt. Haben mich auch immer bestmöglich unterstützt und fanden die Ergebnisse von allen Gruppen am Ende bei der Abschlussveranstaltung auch sehr interessant.

Fabian: Wie stehen deine Eltern zu Games? Weißt du, ob sie selber mal etwas spielen?

Sara-Jane: Also, selber spielen die nicht wirklich etwas. Ich glaube, das ist auch zeitlich bedingt. Aber wenn, dann eine Runde Bowling mit der ganzen Familie auf der Nintendo Wii oder Ähnliches.

Fabian: So etwas wie Pacman oder Space Invaders?

Sara-Jane: Sowas. Ja, wenn, sowas.

Leon: Also, an sich waren meine Eltern ziemlich gut darin eingestellt. Sie mögen es halt, wenn ich bei solchen Projekten mitmache. Aber sie sind leider bei Computerspielen eher prinzipiell kritisch. Wenn ich da mal länger Spiele spiele, fragen die nach dem Sinn und sagen solche Sprüche wie: „Ist ja voll sinnvoll, Panzer abzuschießen.“ Das war auch ein Grund, warum ich das machen wollte. Einfach weil ich dachte, dass meine Eltern langsam verstehen können: Warum mache ich das überhaupt? Und dass man dabei eben auch etwas lernt, dass es nicht nur stumpfes „Ich schieß den ab!“ ist, sondern wirklich Kompetenzen dahinterstecken und es somit einen Nutzen hat. Weil meine Eltern sind keine Kinder der Videospielegeneration und auch deren Eltern haben damit gar nichts am Hut gehabt. Gerade die Eltern meiner Mutter sind sehr, sehr konservativ und haben damit eigentlich fast gar nichts zu tun. Ich hoffe ja immer noch so ein bisschen, dass ich irgendwann meine Eltern doch mal zum Videospielen überreden kann. Dass ich ihnen, wenn sie etwas älter sind, dann mal *Minecraft* ans Herz lege. An sich hat das Spiel ja eine Menge Potenzial, nur meine Eltern erkennen es nicht. Das einzige, was meine Mutter spielt, ist *Quizduell*. Mein Vater spielt gar nichts.

Fabio: Bei mir ist es komplett unterschiedlich. Meine Mutter hat schon früh angefangen zu spielen. Das hat mit so Sachen wie *Space Invaders* auf wirklich uralten Konsolen, die haben wir sogar immer noch, angefangen, bis hin dann zu diesen ganzen *Monkey Island*-Spielen und das hat sich ein bisschen auch dann auf mich übertragen. Mein Vater war mehr so der Garten-Mensch und der hat das jetzt nicht so mitgenommen, deswegen ist der eher gegen Computerspiele. Meine Mutter spielt jetzt auch *Quizduell*, aber auch andere Spiele wie auch früher für den DS dieses *Professor Layton* und viele Denkspiele mag sie eigentlich auch sehr gerne. Auch so etwas wie so Suchspiele habe ich früher immer gerne mit meiner Mutter zusammen gespielt. Die war von dem Projekt auch mehr und positiv überzeugt, vor allem, weil ich jetzt auch *Monkey Island* genommen habe. Heißt, sie hat das auch mit mir gespielt und da habe ich ihr von erzählt und sie so „Boah, echt?“ und da hat sie auch einen gewissen Lerneffekt davon gehabt. Aber allerdings hat mich gewundert, dass mein Vater seit dieser Präsentation auch offener da rangeht. Ich habe mir jetzt

vom Neujahrgeld und was ich angespart habe eine PlayStation geholt mit *Fifa 17* und das ist auch ein wirklich realitätsbezogeneres Spiel als andere Spiele, das findet er auch super. Er will jetzt auch manchmal mit mir *Fifa* spielen und das ist eigentlich schon eine sehr große Errungenschaft. Also kann man auch sagen, dass das Projekt auch für meine Eltern jetzt auch positiv ausgegangen ist.

3. Teil: Wünsche für die Zukunft

Fabian: *Wenn du eine Änderung an dem Projekt vornehmen könntest. Was wäre das?*

Fabio: Also, die eine Sache war, allerdings lässt sich das nicht ändern, war, dass die Hilfsbereitschaft von den einzelnen Studenten sich in den einzelnen Gruppen sehr unterschieden hat. Mir hat meine Mutter vom Schreibstil ein bisschen mehr unter die Arme gegriffen als die Studenten. Die haben zwar auch viel verbessert, aber das war jetzt auch zum Teil auch inhaltlich. Dass sie mal geschrieben haben „Hey, nimm das noch dazu“. Das war dann allerdings auch ein bisschen suboptimal. Weil das hat mir dann die 1+ kaputt gemacht, naja. Allerdings anders machen würde ich jetzt nicht so viel, weil diese Treffen vorher haben viel gebracht, dass man gesehen hat: Wer ist denn alles mit dabei? Und dann am Ende diese Privatarbeit und dann am Ende auch wirklich dieses Vorstellen in der Uni. Vielleicht könnte man da ja nächstes Mal mehr Leute einladen, weil je mehr Leute, desto mehr Spaß macht es, aber ja sonst eigentlich nichts wirklich.

Leon: Wenn es geht, noch mehr an die Leute bringen. Ich hatte schon einen ganz guten Rahmen bekommen und das ist in der Unizeitschrift und noch in einer anderen Zeitung erschienen. Und dass jetzt sogar ein Buch darüber erscheint, ist ja schon ein ordentliches **Level**, muss man sagen. Also, für so ein klein angefangenes Projekt, aber prinzipiell müsste man das noch größer machen oder gucken, dass man es noch irgendwie größer bekommt. Denn die Zahl der Spieler gegenüber den Nicht-Spielern steht, trotz Verbesserungen in den letzten Jahren, immer noch in einem ungleichen Verhältnis, also gerade Jüngere zu Älteren. Es gibt ja auch viele Ältere, die davon überhaupt gar keine Ahnung haben und die es vielleicht auch gar nicht interessiert. Und trotzdem wird auch heute noch zum Teil das Klischee der Killerspiele publik gemacht, dieses Klischee zum Beispiel der Killerspiele, dass jemand von einem „Killerspiel“ alleine zu einem Amokläufer wird. Viele solche Täter hatten soziale Probleme, haben oder wurden gemobbt. Man weiß das zwar, aber trotzdem ist dieses Klischee immer noch nicht vom Tisch, weil bestimmte Medien und Webseiten das immer noch sagen. Es ist so einfach Quatsch und macht mich immer noch wütend. Es spricht alles dagegen und man lernt sogar richtig was dadurch. Deshalb finde ich, so ein Projekt müsste auch an die ganze deutsche Bevölkerung gebracht werden, wenn es möglich ist.

Sara-Jane: Also, ich wurde, wie Fabio auch schon benannt hat, sehr stark von meinen Studentinnen unterstützt und wir sind teilweise immer noch in Kontakt und ich habe die beiden auch bei ihren Master-Thesen unterstützt. Aber ich weiß auch von anderen Gruppen, dass es teilweise auch Differenzen gab, aber das ist eine Angelegenheit, die

man nicht so ändern kann, weil das halt immer auf die jeweiligen Teilnehmer ankommt. Deswegen kann ich mich nur anschließen.

Fabian: Wenn ihr noch einmal ein Forschungsprojekt zum Thema Computerspiel machen würdest: Zu welchem Thema? Oder gibt's Fragen, die du gerne beantwortet hättest?

Sara-Jane: Jetzt spontan fallen mir nicht wirklich neue Fragen ein, aber ich würde das jetzige Wissen vertiefen. Meine Facharbeit hatte sowieso die totale Überlänge, aber ich habe nicht damit gerechnet, dass die Thematik, die ich mir ausgesucht hatte, so komplex ist. Vielleicht, wenn ich das gewusst hätte, hätte ich die sogar anders gewählt. Aber im Nachhinein denke ich mir, ich würde diese Thematik nehmen, noch ausweiten, noch näher darauf eingehen, vielleicht in Verbindung mit dem **Flow**-Kanal auch und ja diesem ganzen Effekt. Ich habe zwar sehr, sehr viel herausgefunden, aber ich habe das Gefühl, ich habe nur die Oberfläche angekratzt. Ich glaube, ich würde einfach die Thematik noch einmal vertiefen.

Fabian: Also quasi die Motivation durch Handeln?

Sara-Jane: Ja, inwiefern der Spieler motivational vom Spiel beeinflusst wird und welche Kompetenzen oder welche Faktoren da mit reinspielen und wie der Spieler manipuliert, das ist zwar immer so ein negatives Wort, aber wie der Spieler in dem Sinne auch manipuliert werden kann. Auch wie sich diese Einflüsse emotional auf diesen auswirken.

Leon: Also, ich würde, wenn ich jetzt noch einmal die Chance hätte, auf jeden Fall mal etwas aus einem komplett anderen Bereich nehmen. Etwas, wo ich bisher gar nichts mit zu tun gehabt habe. Ich glaube, wenn man die eigenen Spiele hat, dann kennt man die ja mittlerweile zur Genüge, man kennt die emotionalen Prinzipien. Es gibt ja noch so viele andere Genres, die sind mittlerweile alle komplett unübersichtlich. Da könnte man mal etwas aus einer komplett anderen Richtung machen. Was ich mir sonst auch als Frage stellen würde, ist tatsächlich: Charakter und Videospiele – Wie stark ist da die Verknüpfung? Viele Menschen spielen ja Spiele auch aufgrund ihrer Charakterstruktur. Zum Beispiel jemand, der ein Planer, Denker, Taktiker ist, würde zu Strategie greifen und wenn jemand Spaß haben will, spielt er vielleicht irgendwelche **Arcade-Spiele** auf dem Handy. Dass man guckt: Wie stark beeinflusst der Charakter eines Menschen die Wahl seiner Videospiele oder anders herum: Wie stark können Computerspiele den Charakter beziehungsweise die Interessen eines Menschen verändern oder wandeln, wenn er sie oft genug spielt?

Fabio: Also, ich hätte jetzt so mal zwei Themen, mit denen ich mich noch genauer befassen würde. Und das erste Thema wäre dieser riesige Batzen *Fifa*. Da gibt es ja seit was weiß ich 2013, 2014 diesen Spielmodus *Ultimate Team*, was auch vor allem beim Handy den normalen Anstoß-Spiel-Modus ersetzt hat. Und das spielen relativ viele und geben da relativ viel Geld aus, um möglichst die besten Spieler zu bekommen und manche – wie zum Beispiel ich – macht dieses *Ultimate Team* überhaupt gar keinen Spaß und ich spiele lieber Trainer Modus, Be-a-Pro, wo man wirklich seinen eigenen Charakter jetzt

bei Borussia Dortmund spielen lassen kann oder bei VFL Bochum oder bei was auch immer. Ja und da wäre für mich halt die Frage: Was unterscheidet die Leute, welche Motivation haben die, die *Ultimate Team* spielen, und was ist da der Unterschied zwischen diesen *Ultimate Team*, diesem *Trainer-Modus* oder diesem *The Journey*, was jetzt bei *Fifa 17* für die PlayStation 4 auch noch dazukommt.

Fabian: *Das Ultimate Team – ist das so etwas wie das Best-of aller Fußballspieler jemals?*

Fabio: Ja, also, man hat am Anfang so eine Mannschaft von, ich weiß es noch nicht mal, ob es richtige Spieler sind, so erfundenen Spielern. Es gibt ja immer so Gesamtpunkte. Maximal, glaube ich, neunundneunzig.

Fabian: *Und jeder Spieler hat einen anderen Punktwert? Und man stellt die zusammen?*

Fabio: Genau, am Anfang hat man nur so Spieler im Gesamtwert von 55, was auch immer. Und dann hat man einen eigenen Verein mit einem eigenen Logo, einem eigenen Namen, eigenen Trikots, eigenem Stadion. Und dann gibt's halt so wirkliche Packs, wo man zum Beispiel Trikots rausziehen kann oder diese ganzen anderen Sachen, vor allem auch Spieler. Und für mich ist das nur so eine Art Geldmacherei von *Fifa*, dass man sich halt solche Packs kauft, um wirklich bessere Spieler zu finden. Wo man wirklich sein eigenes Team so strukturell aufbauen kann, um dann auch gegen andere Spieler anzutreten, die dann auch wirklich zum Teil ähnliche Spieler haben oder sowas halt. Auch mit einer eigenen Taktik. Um seinen eigenen Verein so aufzubauen. Halt mit dem Ziel, dass *Fifa* auch ein bisschen dabei mitverdient.

Fabian: *Also im Grunde die Motivation, die du untersuchen würdest, ist: Warum spielt man dieses eigene Team oder ein Team, dass es in echt gibt?*

Fabio: Genau. Ein anderes Thema, was ich dann noch nehmen würde, ist der Unterschied zwischen wirklich Gratis-Spielen, Spielen, die nur so um die fünf Euro kosten und wirklich teuren Spielen wie *GTA*. Ich meine, das kostet ja fünfzig Euro. Oder auch *Overwatch* für, was weiß ich, siebenundvierzig Euro oder was. Und was ist da wirklich der Unterschied? Was hebt diese Spiele untereinander voneinander ab und was sind auch diese grafischen Unterschiede und was machen so Spiele wie *Overwatch* und *GTA* so teuer und kostenpflichtig im Gegensatz zu manch anderen Spielen, die man mal eben billig bei Saturn für zwei, drei Euro mal eben kaufen kann. Die auch trotzdem vom Spielstil und auch vom Genre eigentlich sozusagen sehr ähnlich sind.

Fabian: *Wenn du noch einmal selber so ein Projekt machen würdest. Was würdest du anders machen?*

Sara-Jane: Was ich selbst anders machen würde, ist wahrscheinlich, dass ich mir nicht zwanzig Projekte auf einmal aufhalsen würde. Dazu tendiere ich immer noch, um ehrlich zu sein, und ich glaube, das würde einfach vieles nochmal einfacher machen. Aber das hat jetzt nichts wirklich mit dem Projekt zu tun, sondern einfach, dass man das Zeitmanagement für einen persönlich realistisch hält.

Leon: Wie schon gesagt, würde ich mal etwas komplett anderes angucken, vielleicht auch mal wirklich versuchen die eigene Sicht komplett umzuschalten. Es ist ja schwer, seine eigene Sicht, die natürlich immer von anderen Spielen geprägt ist, dann objektiv draufgucken zu lassen. Weil je besser man sich mit so etwas auskennt, desto schwieriger ist es, sich auf andere Genres einzulassen oder sie zu verstehen. Ich glaube, das würde ich anders machen. Dass ich mir Leute zusammenhole, die sich da auskennen, und dass ich versuche, meine eigene Sicht mal komplett auszuschalten um mir so objektiv wie möglich Spiele anzugucken. Aufgrund meiner Prägung habe ich bisher festgestellt, dass mir andere Spiele nicht zusagen. Dabei haben die eine Menge Potenzial und es gibt eine Menge Leute, die das spielen. Aber ich zum Beispiel kann damit, vermutlich aufgrund meines strategischen Denkens, nichts anfangen. Obwohl das Spiel an sich wirklich ziemlich gut ist. Da würde ich dann auch mal gucken, dass ich versuche, das objektiver zu betrachten.

Fabio: Meine große Leidenschaft ist Fußball, wo ich mich wirklich in jeder Liga total gut auskenne, aber auch Statistiken, die ich wirklich immer über alles mache, auch über Kartenspiele. Wer hat da die besten Werte, so etwas lerne ich dann auswendig. Deswegen würde ich, wenn ich das nächste Mal so ein Projekt angehen würde, noch mehr versuchen auf meine Leidenschaften einzugehen. Auch wenn das dann mit der Zeit vielleicht für manche ein bisschen langweilig wird, für mich wird es immer weiter spannend sein, die Leidenschaften weiter auszubauen und mehr andere Themen auch mit einzubeziehen. Da würde ich glaube ich da mehr auf solche statistischen Werte und so etwas eingehen.

Fabian: *Habt ihr noch abschließende Worte? Gibt es noch etwas, was ihr die ganze Zeit im Kopf habt und sagt: Das wollte ich noch sagen. Oder fällt euch jetzt spontan was ein?*

Leon: Was mir vielleicht einfällt und das wär vielleicht noch ein bisschen ein anderes Thema als das, worüber Fabio gerade gesprochen hat, dass Leute für das *Ultimate Team* Geld bezahlen. Das fände ich auch noch einmal interessant, das mal zu untersuchen. Das habe ich nämlich nie komplett verstanden. Ich habe das früher mal selbst teilweise gemacht, Geld für Spiele ausgegeben, was die Spiele nicht wert sind. Es gibt Gratissspiele, für die man teilweise sogar mehr Geld für ausgeben kann als für teure Spiele wie *GTA*. Und auch, wenn ich heutzutage sehen kann, dass es sinnlos ist, gibt es ja durchaus genug Menschen, die das tun. Mehr kaufen und mehr kaufen und mehr kaufen. Was da wirklich der Reiz ist, an sich sind diese Spiele ja meistens ganz nett von der Grundidee her, aber auch meistens nicht langlebig. Ich habe da zum Beispiel ein Spiel, das hat sehr, sehr gleiche **Level**. Also, man könnte sagen, die **Level** sind wie Block-Elemente aneinandergesetzt. Immer wieder durchgemischt. Dass **Level** verschieden aussehen, aber es ist quasi sehr, sehr, sehr ähnlich und man kämpft sich eigentlich immer durch das Gleiche durch. Immer dieselben Säulenarten, dieselben Waffen und trotzdem gibt es da teilweise Ware, die sehr, sehr, sehr teuer ist und die wird auch gekauft. Sonst würde das Spiel ja nicht mehr da sein. Und da verstehe ich den Reiz davon nicht. Wie können die manche Leute so stark manipulieren? Welchen Reiz das ausübt, dass manche Menschen achtzig, neunzig Euro in ein zu kurzlebiges Spiel investieren. Das verstehe ich nicht ganz.

Fabio: Ja, also, um das noch einmal aufzugreifen. Ich spiele *League of Legends*. Das ist ja so eine Art Endlosspiel und da gibt es auch starke Anreize. Es gibt immer mehr Möglichkeiten Geld auszugeben und es gibt ja diese **Skins** für jeden einzelnen Charakter. Und es gibt über hundert Charaktere und jeder hat viele verschiedene **Skins**. Das geht dann stark ins Geld, wenn man versucht für jeden ein anderes Aussehen zu haben. Und ein anderer Anreiz sind da Hextech Chests. Das sind Kisten, aus denen man dann entweder Champion Charts bekommen kann – also Charaktere – oder **Skins** bekommen kann. Heißt, es geht stark in die Richtung Glücksspiel. Wovon auch ich betroffen war. Vor allem letztes Jahr. Es ist Glücksspiel und auch ein Anreiz, um sich von anderen Spielern abzuheben. „Ha, ich hab den **Skin** und du nicht!“. So viel zum Thema Anreiz zum Geldausgeben.

Leon: Den Reiz an sich verstehe ich ja auch. Dass man besser sein will oder etwas haben will, was andere nicht haben. Das macht bei **Skins** wie bei *League of Legends* ja auch Sinn. Also, da hat man etwas Einzigartiges und *League of Legends* ist ja auch, wie du gesagt hast, ein Endlosspiel, das man immer wieder spielen kann. Aber zum Beispiel bei meinem Spiel, was ich gerade angesprochen habe, das *D-Day* Spiel. *D-Day* ist eine **App**. Man spielt, wie der Name sagt, den D-Day, aber da ist es so: Irgendwann sind alle **Level** durch. Also, es ist vergleichsweise sehr kurzlebig. Hat man die **Level** einmal durch oder mit allen Sternen abgeschlossen, ist das Spiel eigentlich vorbei. Und an sich kann man ja auch durchaus mal so fünf Euro zum Beispiel für ein wirklich gutes **Startkit** zahlen, dass man da vorankommt. Aber wenn es da teilweise wirklich in die hunderte Euros geht, die man da reinvestieren kann, das sehe ich dann wirklich wieder als kritisch an. Deshalb sollte man das mal untersuchen.

Fabian: Vielen Dank für das Interview.

Fabian Mauruschat

13 | Coachen und Zocken: Interview mit den Studierenden

In der Endphase des Projektdurchlaufs *Spiel vs. Leben – Mach mit beim Buch!* (3. Projektdurchlauf) haben wir ein Gruppeninterview mit einigen der Studierenden geführt, die die Schülergruppen beim Erstellen der Texte betreut haben. Themen sind das Vorgehen bei der Zusammenarbeit, das eigene Verhältnis zu Games und Anregungen, wie zukünftige Projekte aussehen könnten.

Das Interview führte Fabian Mauruschat.

1. Teil: Computerspiele als Schreibenanlass

Fabian: Könntet ihr kurz euer Gruppenthema erläutern und beschreiben, wie ihr bei der Arbeit vorgegangen seid?

Niklas: Ich war in der **RPG**-Gruppe (siehe [Kapitel 7](#), S. 79), zusammen mit Andreas. Wir haben uns mit **Rollenspielen** im weitesten Sinne auseinandergesetzt. Wir haben erst einmal mit den Schülern gearbeitet: Was sollen wir für einen Text haben? Wir sind dann darauf gekommen, dass wir zwei Spiele am Ende vergleichen. Das waren *Assassin's Creed* und *The Witcher III*. Dann haben sich die Schüler um *Assassin's Creed* gekümmert und wir uns um den *Witcher*. So langsam haben wir das zusammengefügt und dann noch zusammen einen allgemeinen Teil geschrieben, was die Eigenschaften eines **Rollenspiels** sind und wie die Geschichte dieses Genres ist. Und das haben wir am Ende zum großen Text zusammengefügt.

Fabian: Die Schüler haben einen Text erstellt und ihr habt einen eigenen Text erstellt?

Niklas: Genau, also was die Spiele angeht. Also, in Teilen haben die Schüler ganz alleine einen Text erstellt bei *Assassin's Creed* und wir halt bei *The Witcher* und den Rest haben wir zusammen geschrieben.

Andreas: Ich würde vielleicht noch ergänzen: Wir haben regelmäßig bei unseren Treffen die Schüler gefragt: „Und, was habt ihr da erlebt und was habt ihr da gelernt?“ Und diese Aussagen haben wir in den Text gemeinsam eingeflochten.

Natalia: Wir haben die **Indie-Games** (siehe [Kapitel 10](#), S. 159) behandelt. Das sind Spiele, die von unabhängigen Entwicklern stammen und auch unabhängig publiziert werden. Bei uns war zuerst die große Hürde, dass die Schüler keine Idee hatten, um welche Spiele es überhaupt gehen soll. Deswegen haben wir uns erst einmal eine lange Liste mit **Indie-Games** rausgesucht und daraus dann unsere Spiele ausgewählt. Es ist dann so verlaufen, dass die Schüler jeweils ein Spiel hatten, für das sie verantwortlich waren. Also, dazu sollten sie später einen Text schreiben. Aber wir haben zusammen erarbeitet, was inhaltlich in die Texte reinkommen soll. So haben wir dann später einen kompletten Text fertiggestellt.

Fabian: *Und die Schüler kannten die Spiele also nicht vorher?*

Natalia: Jein, bei einem Schüler war es der Fall, dass er ein Spiel erhalten hat, was er auch schon gespielt hat und bei den anderen beiden war es so, dass sie die Spiele vorher nicht kannten, dass sie die aber ansprechend oder interessant fanden und sie deswegen ausprobieren wollten.

Katharina: Ich habe die **Shooter**-Gruppe (siehe [Kapitel 9](#), S. 133) betreut und wir haben uns auch erst überlegt: „Welche Spiele wollen wir vorstellen?“. Und dann wurden *Overwatch* und *Rainbow Six Siege* ausgewählt. Da wir drei Schüler hatten, hat jeweils ein Schüler ein Spiel gemacht und dann blieb ja noch einer übrig. Und weil es von Anfang an eine Diskussion unter den Schülern um die Motivation und die Auswirkungen der Spiele gab, hat sich der dritte Schüler dann darum gekümmert. Und gerade diese Aggressionsdebatte, die ja auch in der Öffentlichkeit immer geführt wird, war bei unseren Treffen sehr häufig Thema. Die Einleitung zu dem Thema haben Caro [der zweite Coach] und ich zusammen geschrieben und so haben wir uns entlanggehangelt. Also, wir haben zusammen erst ein Inhaltsverzeichnis erstellt, welche Punkte in der Spielvorstellung aufgegriffen werden müssen, damit die Schüler das systematisch abarbeiten konnten.

Fabian: *Dann kommen wir weiter zur Gruppe **Action-Adventure** (siehe [Kapitel 8](#), S. 103).*

Janina: Wir hatten zwei Schülerinnen, die beide schon so ziemlich wussten, was für Spiele sie haben wollten. Eine wollte das komplette *Zelda*-Franchise behandeln und bei der anderen mussten wir kurz überlegen, was sie denn jetzt genau machen möchte und dann hat sie sich für *The Last of Us* entschieden. Wir haben ihnen viel Freiheit gelassen, haben geguckt, dass die Sätze auch nach Sätzen aussehen und die Einleitung und das Fazit habe ich dann noch dazugeschrieben, weil die Schülerinnen sehr mit ihren eigenen Texten beschäftigt waren. Dann haben wir spontan auch noch ein drittes Spiel selber gestellt. Ich habe noch *Castlevania 2* dazugeschrieben, weil ein Artikel eben sehr kurz geraten war, weil die Schülerin keine Sachen gefunden hat, die sie besonders motiviert haben. Ja, das war so ein kleiner Streitpunkt in unserer Gruppe.

Fabian: *Welche positiven Überraschungen habt ihr in dem Projekt erlebt?*

Niklas: Eine positive Überraschung war auf jeden Fall, dass die Schüler sehr motiviert waren, also, sie haben das so richtig ernst genommen und wenn ihnen was nicht gefallen hat, dann haben sie auch protestiert. Da mussten wir unsere Methode ein bisschen verändern, damit sie in die Motivation reinkommen. Am Anfang haben wir noch viel freigegeben: „Schreibt doch mal, worauf ihr Bock habt“, so nach dem Motto. Und am Ende haben wir das so ein bisschen mehr strukturiert und dann kam eben diese Motivation. Ja, das fand ich sehr schön. Dass sie das am Ende nicht gemacht haben, um ihre Note abzustauben, sondern weil sie wirklich Interesse daran hatten, dass dieser Text gut wird für das Buch.

Fabian: *Also, die Methode war ein bisschen mehr Struktur vorzugeben?*

Niklas: Genau, so Punkte: Das müssen wir noch machen, das können wir heute noch machen.

Andreas: Also, ich finde auch, sie waren halt echt motiviert. Was ich vielleicht noch ergänzen könnte, ist, wir haben uns, obwohl die Noten schon feststanden, an einem Samstag um 16 Uhr in der Uni-Bibliothek getroffen, um den Text noch zu ergänzen, weil wir bei den Lerneffekten noch nicht so weit waren. Und da haben wir wirklich noch zwei Stunden da gesessen und noch einmal darüber geredet: „Was schreiben wir denn jetzt für ein Fazit?“ Also, die Gruppe, die war echt stark.

Natalia: Ich fand besonders positiv die Atmosphäre beim Arbeiten. Die war sehr entspannt, wir konnten auch gemeinsam über Dinge lachen. Es war nicht immer super ernst, aber trotzdem sind wir vorangekommen. Besonders positiv ist mir außerdem ein Erlebnis in Erinnerung geblieben. Und zwar hat sich unsere Gruppe dadurch ausgezeichnet, dass unser Text insgesamt doch relativ kurz war und da hat sich kurz vor der finalen Abgabe bei mir ein Schüler gemeldet und angeboten, von sich aus, ob er denn nicht nochmal einen Text dazuschreiben soll. Und das fand ich echt beeindruckend, dass er so hinter diesem Buch, hinter diesem Produkt stand, dass er sich da nochmal einbringen wollte.

Katharina: Also, bei uns war am Anfang auch viel Motivation da. Die ließ später leider nach, aber ein Schüler hat wirklich von Anfang bis Ende unglaublich dahintergestanden. Den musste man leider manchmal sogar ein bisschen stoppen aus Zeit- und Platzgründen. Und bei ihm ist auch, und das fand ich so überraschend und so positiv, so ein unglaublicher Entwicklungsprozess im Schreiben zu sehen. Also, was er am Anfang abgegeben hat und am Ende, was jetzt dabei herausgekommen ist, ist überhaupt nicht vergleichbar und das hat mich echt sehr überrascht, dass da so viel rauszuholen war.

Fabian: *Was meinst du, woher kam das? Vor allem durch eine intensive Betreuung, dass nicht nur einfach ein Text abgegeben wurde, sondern dass ihr dann am Ball geblieben seid?*

Katharina: Wir haben an dem Text, wie er war, eben gearbeitet, an Formulierungen gearbeitet, wir haben Formulierungsvorschläge gegeben und ein Arbeitsblatt erstellt zur Argumentation. Da hat er sich dran gehalten und hatte die Motivation, sich da jetzt noch einmal dranzusetzen und nicht einfach nur so ein bisschen Rechtschreibung zu korrigieren. Er wollte es echt ändern und dann haben wir zusammen an dem Text gearbeitet und ich glaube, das war ausschlaggebend, dass wir ihn da nicht alleine im Regen stehen lassen haben, sondern mit ihm zusammen gearbeitet haben.

Fabian: *Wie waren die positiven Überraschungen in der **Action-Adventure**-Gruppe?*

Janina: Also, ich fand es besonders positiv, dass es trotz keinem Auge-zu-Auge-Kontakt – wir haben immer über *Skype* gesprochen – immer einen Arbeitsfortschritt gab. In den ersten Wochen waren wir überrascht, wie schnell wir schon einen Text stehen hatten auf der Online-Plattform. Man hat am Anfang wirklich gemerkt, dass sie Lust drauf hatten, über ihre Spiele zu sprechen und darüber zu erzählen, auch wenn das hinterher ein bisschen abgeflaut ist. Aber sie haben wirklich bis zum Ende auch durchgehalten und haben Änderungen möglichst versucht zu übernehmen. Da mussten wir kaum hinterher sein, dass sie das auch wirklich machen.

Fabian: *Welche kritischen Phasen oder Punkte gab es?*

Niklas: Wir hatten am Anfang quasi Hausaufgaben aufgegeben. Das hat nicht so gut geklappt. Also, da habe ich auch wieder gemerkt, dass die Schüler ein bisschen Engführung brauchen. Da sind wir dann mehr und mehr dazu übergegangen, das in die Sitzung zu verlagern. Also, es nützt dann auch nichts, immer hinterherzulaufen. Es muss ja gemacht werden.

Natalia: Also, wir hatten ein ähnliches Problem. Die Arbeitsmoral war ein ganz großes Manko. Bei dem einen oder anderen hat es sich tatsächlich mit der Zeit verbessert, aber wir haben auch gemerkt, dass es besser ist, die Arbeit innerhalb der Sitzungen zu erledigen und tatsächlich hat es an manchen Stellen doch etwas gehakt.

Fabian: *Das Haken war dann einfach, dass die Schülerinnen und Schüler ihre Texte mit nachlassender Motivation bearbeitet haben oder dass es einfach nicht zu Bearbeitungen kam?*

Natalia: Die haben die Bearbeitung weggelassen, also Arbeitsaufträge einfach nicht erledigt. Ich glaube, das Problem war einfach zu viel Freiheit. Sie wussten gar nicht, in welche Richtung soll es gehen, wo kann ich mich jetzt dran orientieren? Und wir als Mentoren hatten da auch nicht immer die passende Antwort. Also, ich nicht.

Katharina: Ja, das Problem der Arbeitsmoral hatten wir auch. Und was bei uns echt auch sehr negativ war, dass aufgrund von schulischer Aktivitäten oft Schüler gefehlt haben. Es gab einen Israel-Austausch, dann waren die Austauschschüler hier, dann fiel das immer wieder auf die Treffen.

Janina: Bei uns gab es einen Tiefpunkt, als eine Schülerin überhaupt gar nicht mehr erreichbar war und da gab es dann auch notgedrungen über *WhatsApp* von meiner Kommilitonin ein leichtes bis mittleres Donnerwetter. Dass das so nicht ginge, dass sie überhaupt gar nicht mehr auf *Skype* erreichbar war, weil wir eben auch sehr viele Fragen hatten und die Texte auch überarbeitet hatte und wenn dann nichts kam, konnten wir natürlich auch nichts korrigieren. Und es war auch das Problem, dass kein richtiger Leitfaden vorhanden war. Die Schüler waren zwar motiviert, aber es ging meist in die „falsche“ Richtung. Viele Kommentare lauteten dann: „Ja unnötig, das muss eigentlich gar nicht sein. Da fehlt eine Fragestellung.“ Dass sie eigentlich so ganz nach ihrem eigenen Gutdünken geschrieben haben und gar nicht wussten: Was soll denn jetzt eigentlich im Buch stehen? Was für eine Nachricht soll vermittelt werden?

Fabian: *Welche Schwierigkeiten der Schülerinnen und Schüler kanntet ihr aus der eigenen Erfahrung mit wissenschaftlichem Schreiben, dass ihr euch da wiedergefunden habt?*

Niklas: Also, was ich selber kannte, erst einmal so den guten Anfang zu finden. Ich finde, das ist eigentlich so eine der schwierigsten Sachen. Ja und generell, das hat sich auch in den Hausaufgaben gezeigt, zuhause noch was nachzuarbeiten. Das kenne ich von meinen Hausarbeiten auch, dass ich mir dann extrem viel Zeit lasse. Sie dann zumindest erst sehr spät erledige. Von daher konnte ich das auch ein bisschen nachvollziehen.

Natalia: Ich glaube, was ich persönlich kenne, ist einfach dieses Problem, anzufangen. Einen guten Einstieg zu finden, wie du es schon gesagt hast, wobei die Schüler es doch relativ gut gemeistert haben. Mit ein bisschen Nachdruck ist da in sehr kurzer Zeit sehr viel entstanden. Und generell diese Problematik, Sachen aufzuschieben, bis es eigentlich schon zu spät ist. Ich glaube, das kennt jeder Student.

Janina: Bei uns war das Problem die Struktur. Also, meine Hausarbeiten sahen in der Schule auch nicht gerade wie der Inbegriff von Strukturiertheit und Schönheit aus und deswegen haben wir da auch sehr gerne mitgeholfen Sätze umzustellen und zu gucken, dass sich das flüssig liest. Weil wir genau wussten, so ein Schüler hat halt noch nicht die Übung im Schreiben.

Andreas: Ich habe am Anfang eine Textstruktur erstellt mit Fragen, die ich mir gestellt habe: Was ist ein **Rollenspiel**? Wie ist die Entstehungsgeschichte? Und so weiter. Diese Fragen haben immer weiter aufeinander aufgebaut und anhand dieser Fragen haben wir uns dann entlanggehangelt, um diese Texte zu erstellen. Also, es hat also uns auch sehr, aber vor allem den Schülern geholfen, dass die dann eine Struktur hatten. Also, so ist es, glaube ich, immer einfacher zu sagen, wenn man jemanden fragt: „Was ist für dich ein **Rollenspiel**?“ Das ist einfacher zu beantworten, anstatt dass er da jetzt sitzt und gar nicht weiß, welche Frage er beantworten muss. Oder zu was soll er den Text überhaupt schreiben? Ich glaube, das hat den Schülern sehr weitergeholfen.

Fabian: *Denkt ihr, dass ihr eure eigenen Schwierigkeiten da wiedergefunden habt? War das dadurch etwas einfacher den Schülern zu helfen?*

Niklas: Ja. Es war zumindest einfacher, dann ein Verständnis dafür zu entwickeln, denke ich.

Fabian: *Verständnis entwickeln, heißt das, dass ihr einfach wisst, warum das jetzt hakt und dass ihr dann vielleicht auch darauf eingehen könnt?*

Niklas: Ja, genau. Dass man vielleicht nicht einfach nur genervt ist. „Warum funktionierst du jetzt nicht?“ Sondern dass man wirklich denkt: „Ja okay. Das ist vielleicht ein Problem, das habe ich auch.“

Fabian: *War das bei euch auch so, oder wollt ihr dazu noch was Genaueres sagen?*

Natalia: Nein, ich fand das auch eigentlich hilfreich und aufgrund der eigenen Erfahrung konnte man ein bisschen Prävention betreiben. Man wusste, da könnte es Schwierigkeiten geben. Also hat man da extra noch ein bisschen nachgeholfen, ein bisschen Formulierungshilfen geboten oder einfach Beispiele, mit denen die Schüler dann aktiv arbeiten konnten.

Katharina: Dadurch, dass man einfach diesen Erfahrungsbereich hat und auf diese Schwierigkeiten nicht zum ersten Mal trifft, konnte man da ganz gut unterstützen.

Janina: Ich glaube, das war auch für die Schüler selber angenehmer. Dass sie eben nicht alleine mit dem Problem sind. Also, unsere Schüler haben auch gesagt: „Das ist toll, dass

wir nicht alleine mit dem Problem sind“. Wo wir dann sagten: „Das Problem hat jeder Schüler, der zum ersten Mal eine Hausarbeit schreiben muss und jetzt auf einmal einen Buchtext so aus dem Nichts hervorzaubern muss. Deswegen sind wir ja da“. Und das hat, glaube ich, auch sehr zur Motivation beigetragen.

2. Teil: Computerspiele vorher und nachher

Fabian: *Wie fandet ihr die Idee, Computerspiele als Schreib Anlass zu verwenden?*

Niklas: Ja, fand ich gut. Weil das ist ja etwas, das in der Lebenswelt der Schüler ziemlich tief verankert ist. Also, das hat ganz viel damit zu tun, dass man sich ernstgenommen fühlt mit seinen Hobbys. Weil ich glaube, dass Computerspiele mittlerweile ein fester Bestandteil unserer Unterhaltungskultur sind, genauso wie Bücher und Filme. Ja, und warum sollte man dem nicht dann einen Platz in einem Buch einräumen?

Natalia: Ich fand das super als Anlass für ein Buch, weil ich glaube, dass sehr viele Schülerinnen und Schüler sehr viel Mitteilungsbedürfnis haben. Es gibt unglaublich viele Vorurteile in Bezug auf Computerspiele, mit denen aufgeräumt werden sollte. Das gab den Schülern und Schülerinnen einfach Gelegenheit darüber zu sprechen, wie sie das empfinden, was das für sie bedeutet, Computerspiele zu spielen.

Katharina: Ich fand das sehr interessant, weil ich mich da ja gar nicht auskenne. Und ich glaube, dass das das Interesse der Schüler und die Motivation eher gestärkt als „Wir schreiben jetzt eine Analyse über ein Buch von Goethe.“ – Ich glaube, dann hätten wir sehr viel weniger Motivation gehabt und sie dann an das Schreiben heranzubringen durch etwas, was sie interessiert, worüber sie sich gerne mitteilen, fand ich eine sehr gelungene Idee.

Janina: Ich fand es auch einen sehr guten Ansatz, weil ich so viele Bücher darüber sehe, wie schlecht Computerspiele seien und ich höre immer von ganz vielen Eltern: „Mein Kind sitzt ständig nur am PC ...“ Da fand ich es schon wichtig, ein Buch zu bieten, in dem man auch mal aufzählt, was alles mit einem Computerspiel auch erreicht werden kann. Warum vielleicht das Kind auch so gerne am PC sitzt und was so ein Computerspiel auch eigentlich bewirken kann. Das ist, glaube ich, vielen Eltern gar nicht so bewusst.

Andreas: Was ich aber auch interessant fand in der Zusammenarbeit mit den Schülern – ich bin ja schon ein bisschen älter – dass die Schüler nicht nur anders spielen, sondern auch auf anderen Plattformen. Also, ich bin damals mit einem Nintendo aufgewachsen, mit einem NES vorm Fernseher und wie ich das damals gesehen habe, das sehen die heute ganz anders. Und das ist auch faszinierend. Und dann ist natürlich der Aspekt, wie du eben schon gesagt hast, warum zocken die? Das ist nicht nur einfaches Knöpfchen-Drücken. Die haben da eine Faszination dran und ich finde das gut, dass das in diesem Buch dann hoffentlich dann auch für Leute verständlich wiedergegeben wird, die da eigentlich gar keine Ahnung von haben, von der Materie.

Fabian: Was hat euch selbst motiviert, euch hier in diesem Projekt mit Computerspielen auseinanderzusetzen?

Niklas: Ich spiele auch selber. Also fand ich die Idee gut, darüber ein Buch zu schreiben. Und ich fand auch die Idee gut, das mit Schülern zusammen zu machen. Einerseits, weil ich Lehrer werde, andererseits weil ich Teil einer der ersten Generationen war, für die Computerspiele normal waren, in der sie ein fester Bestandteil des Alltags geworden sind. Und ja, bei den Schülern wird das genauso sein. Und ich fand es auch schön, da so ein bisschen Austausch zu betreiben.

Fabian: Was für Spiele spielst du?

Niklas: Also, im Moment spiele ich *League of Legends* und *Minecraft* vor allem.

Fabian: Und gibt es da einen Grund dafür, dass du dich für die Spiele entschieden hast? Bei *League of Legends*, da gibt es ja auch ein paar, die ähnlich sind.

Niklas: Ich spiele das immer mit Freunden. Irgendwie hat sich das bei uns so etabliert. Mit *Minecraft* ist es dasselbe, also, es ist immer abends so ein schönes virtuelles Treffen, weil die Freunde, mit denen ich das spiele, die wohnen ein bisschen verteilt und so kann man wieder zusammenfinden.

Fabian: Warum wolltest du, Natalia, dich mit Computerspielen auseinandersetzen?

Natalia: Für mich ist das natürlich super relevant, weil auch ich gerne Computerspiele spiele, aber der größte Anreiz für mich war tatsächlich mal zu gucken, wie die Schüler darüber denken. Weil ich natürlich aus eigener Erfahrung so verschiedene Ideen mitgebracht hatte: „Was könnte man denn aus Computerspielen lernen?“ Und ich war sehr gespannt herauszufinden, ob sie eigentlich zu den gleichen Thesen kommen. Würden sie vielleicht komplett andere Dinge daran entdecken? Und so ein bisschen tatsächlich meinen eigenen Horizont zu erweitern.

Fabian: Und was für Spiele spielst du selbst?

Natalia: Ich spiele hauptsächlich **RPGs** und so **Strategiespiele**. Manchmal tatsächlich auch selber so ein paar **Indie-Games**, aber das eher seltener.

Fabian: Okay. Was gerade?

Natalia: Also, meine Lieblingsspiele sind momentan die *Dark Souls*-Reihe und *Bloodborne*.

Fabian: Warum die? *Dark Souls* und auch *Bloodborne* sind ja bekannt dafür, dass sie unglaublich schwierig sein sollen. Ist das die Motivation oder ist das übertrieben?

Natalia: Das würde ich tatsächlich als Vorurteil bezeichnen gegenüber den Spielen. Aber was ich daran besonders finde, ist die Art und Weise, wie die Story, wie der Hintergrund erzählt wird. Das wird nicht über **Cutscenes** gemacht, sondern man kann sich das selber so ein bisschen zusammenbasteln, indem man Beschreibungen von Gegenständen und so weiter liest, sich mit **NPCs** austauscht. Da sind sehr viel offene Fragen, die man für sich selber auch beantworten kann.

Fabian: Katharina, deine Motivation zum Thema Computerspiele?

Katharina: Ich habe da einerseits immer diese mediale Debatte mitbekommen und auf der anderen Seite spielt mein Freund sehr viel und die Kinder, die ich betreue, spielen sehr viel und ich wollte diese Faszination dahinter verstehen. Und als ich dann das Projekt gelesen habe, habe ich gedacht: Ja, dann könnte ich auch mal so einen anderen Zugang dazu bekommen und nicht nur immer sagen „Oh Gott, der spielt jetzt schon wieder fünf Stunden ...“ Und ich bin auch erstaunt, was das für Lerneffekte haben kann. Das habe ich wirklich nicht gewusst. Ich war auch immer eher negativ eingestellt, weil man das immer in den Medien mitbekommt. Und wenn dann wieder ein Amoklauf war, waren es ja immer sofort Computerspiele. Und ich bin sehr positiv überrascht und ich habe auch für mich aus dem Projekt einen unheimlichen Lernerfolg mitgenommen.

Fabian: Würdest du sagen, du verstehst jetzt die Motivation Spiele zu spielen besser?

Katharina: Ja. Ich habe sogar selber mal was gespielt. Und zwar habe ich ewig gebraucht, weil ich mit den ganzen Tastenkombinationen nicht zurechtkam. Aber ich fand es dann auch echt cool. Ich hatte dann auch die Motivation, ich wollte das jetzt echt lernen und wollte es jetzt hinkriegen und ich kann es auf jeden Fall viel besser nachvollziehen.

Fabian: Was für ein Spiel war das?

Katharina: *Overwatch*. Weil es ja auch das Thema in meiner Gruppe war und dann dachte ich, möchte ich jetzt auch mal wissen, was da so wirklich passiert.

Janina: Ich bin mit Computerspielen quasi aufgewachsen. Ich hatte noch auf der **DOSBox** meiner Mutter immer beim Spielen zugeguckt und als es dann endlich mal in eine positive Richtung berichtet werden sollte, habe ich gedacht, da musst du auch mal deinen Teil zu beitragen. Vor allen Dingen wollte ich auch mal wissen, ob die Schüler, die wir jetzt betreuen, einen ganz anderen Zugang haben. Die sind mit der Wii aufgewachsen und mit **Apps** auf dem Smartphone und da hätte ich schon auch gerne eine andere Meinung als ich zum Beispiel habe. Ich bin noch jemand, der sagt: „Oh ja, Retro. Das finde ich ja doch schon noch sehr charmant. So Grafik ist jetzt gar nicht so meins.“ Und das fand ich schon sehr interessant, dass die Schüler dann wirklich gesagt haben, dass die Grafik jetzt mittlerweile sehr wichtig geworden ist für die Spieler.

Fabian: Was spielst du selbst?

Janina: Im Moment spiele ich selber nichts, aber ich entwickle mein eigenes Spiel.

Fabian: Denkst du, du hast für diesen Ansatz der Spielentwicklung Sachen mitgenommen aus dem Kurs, aus dem Projekt?

Janina: Also, ich habe auf jeden Fall in Richtung von Geschichtsentwicklung sehr viel gelernt. Was spricht den Spieler an? Was motiviert den Spieler, auch das Spiel zu spielen? Und was genau wirklich wichtig ist, was weggelassen werden kann. Das fand ich schon sehr lehrreich.

Fabian: Andreas, was ist deine Motivation, dich mit Computerspielen auseinanderzusetzen?

Andreas: Ja, meine Motivation war eigentlich ganz pragmatisch. Ich will meine Bachelorthesis zu dem Thema Lerneffekte in Videospielen schreiben und da habe ich gedacht, das ist eigentlich der optimale wissenschaftliche Einstieg. Ich möchte auch Lehrer werden. Ich unterrichte auch schon nebenbei und die Arbeit mit Schülern macht mir sehr viel Spaß und da ich ja in meiner Freizeit auch gerne Videospiele spiele, habe ich dann halt Hobby und Beruf verbinden können.

Fabian: *Was spielst du selbst?*

Andreas: Ich spiele **Action-Adventures**, wie zum Beispiel *The Legend of Zelda*, aber auch **Point-and-Click-Adventures**, wie zum Beispiel *Monkey Island* oder *Baphomets Fluch*, oder **Survival Horror**. Im Moment spiele ich allerdings *Super Mario 3D World*, also **Jump'n'Run**. Weiß auch nicht, hat sich so ergeben.

Fabian: *Welche Erkenntnisse oder Punkte aus dem Projekt haben bei euch einen bleibenden Eindruck hinterlassen?*

Natalia: Was ich sehr auffallend fand: das, was du, Janina, vorhin erwähnt hast, dass den Schülern die visuelle Darstellung sehr wichtig war. Ein Schüler hat in Bezug auf sein Spiel *Don't Starve* gesagt: „Ich finde das sehr spannend, dass der einen eigenen Stil benutzt und nicht so dieser Abklatsch den man überall sieht“.

Fabian: *Also das, was man überall sieht, sind dann die so realistisch wie möglichen Abbildungen?*

Natalia: Ja, bei *Don't Starve* ist das nicht der Fall, da wird comichaft, eher skizzenhaft dargestellt und deswegen fällt das auch entsprechend auf.

Janina: Das hat so eine Tim-Burton-Grafik. Eigentlich sehr krakelig und ein bisschen gruselig auch.

Natalia: Aber ziemlich witzig auch.

Janina: Sehr individuell auf jeden Fall.

Fabian: *Das heißt also, dass die Schüler sich außerhalb dieser Mainstream-Spiele gar nicht so auskennen?*

Natalia: Nicht unbedingt. Also, ich glaube, so Pixel-Grafik, das sollte jedem bekannt sein. Das ist momentan ja auch sehr im Trend, aber ich glaube, so abseits dieser eher realistischen Darstellung kennen die wahrscheinlich eher nicht so viel.

Fabian: *Haben Erkenntnisse aus dem Projekt bei euch bleibenden Eindruck hinterlassen?*

Katharina: Ich fand auch, was Niklas schon gesagt hat, sehr auffällig, dass sie halt noch so eine ganz, ganz engmaschige Begleitung brauchten. Am Anfang wurde viel erzählt, was sie alles reinbringen wollen. Aber als es darum ging, das alles aufzuschreiben, war alles, wirklich alles, weg. Und dass sie wirklich Formulierungshilfen brauchten. Dass das so nötig war, hätte ich nicht gedacht. Allerdings glaube ich, dass es eigentlich normal ist

und ich da einfach auch zu viele Erwartungen hatte. Das ist etwas, was ich auch mitnehme in den Lehrerberuf. Dass immer diese Begleitung da sein muss und dann aber auch die Bereitschaft umzuplanen. Also, wir hatten das ja anders geplant, dass wir das korrigieren und dann besprechen und nicht zusammen schreiben. Aber dann auf die Bedürfnisse der Schüler einzugehen. Das werde ich auf jeden Fall mitnehmen.

Janina: Ja, wir hatten auch für uns den Schluss gezogen, dass es nicht nur als Kumpeltyp geht. Dass man nicht nur den Cheerleader spielt und sagt „Ihr schafft das schon irgendwie“, sondern dass man auch wirklich einen Rahmen geben muss und dass man auch Grenzen setzen muss. Dass man sagen muss: „Bis dahin muss das dann auch letztendlich gemacht sein. Und das muss rein. Und das nicht zu vergessen.“ Also das komplett offen zu lassen, war nicht besonders förderlich.

Andreas: Wir haben am Anfang, ich habe gestern noch die Datei gefunden, den Schülern gesagt: „Okay. Hausaufgabe: Schreibt mal, was ist ein **Rollenspiel**?“ Und dann kamen da fünf Sätze und ich hatte gedacht, da kann man mindestens drei Seiten zu schreiben. Da haben wir gedacht, das müssen wir zusammen machen und strukturieren. Wir haben nachgefragt: „Ihr schreibt hier von **Open World**. Was ist **Open World**?“ Dann haben sie erzählt, was **Open World** ist. Dann haben wir das in den Text geschrieben. Während die über **Open World** gesprochen haben, haben sie dann über Dörfer erzählt. Wir haben gefragt: „Ja, was macht man denn in diesen Dörfern?“ Haben sie wieder was zu erzählt. Und das haben wir wieder reingeschrieben. Das war dann so wie so ein Schmetterlingseffekt und so hatten wir dann am Ende wirklich dann zwei Seiten allein zu der Frage: „Was ist ein **Rollenspiel**?“

Niklas: Die Schüler haben auch selber rückgemeldet, dass sie das viel besser fanden. Also, die haben auch selber gemerkt, dass sie mit zu viel Freiheit so ein bisschen überfordert sind. Und so war es angenehmer.

Fabian: *Das klingt aber auch ein bisschen betreuungsintensiv ...*

Niklas: Man hatte halt diese regelmäßigen Treffen. Die waren dann eingeplant und ich hatte nicht den Eindruck, dass über die Treffen hinaus jetzt noch so viel gemacht werden musste. Also, diese Treffen waren weitgehend ausreichend, fand ich.

Andreas: Wir haben ja auch gesagt: „Macht euch zum nächsten Mal zu den und den Punkten Gedanken“. Man merkt ja auch, die haben sich ja Gedanken dazu gemacht. Die sind nicht fünf Minuten vorher rein und haben sich da was aus den Ärmeln gezogen.

Fabian: *War das bei euch allen so, dass die Arbeit in den Treffen ablief?*

Natalia: Anfangs nein, später ja. Das hatte auch was damit zu tun, dass wir später gemerkt haben: „Diese Arbeitsaufträge zuhause, die funktionieren nicht so wirklich“. Und dann passiert das auch tatsächlich, dass jemand kurz zehn Minuten vorher irgendwas schreibt, damit da überhaupt irgendwas steht. Das führt einfach zu keinem guten Ergebnis. Deswegen haben wir uns am Ende dazu entschieden, das zusammen zu erledigen. Wobei wir da wahrscheinlich ein bisschen zu spät angefangen haben, sodass die Treffen eigentlich für uns nicht mehr so richtig ausreichend waren.

Katharina: Also, bei uns war das definitiv nicht so. Die Betreuungszeit war außerhalb der Treffen sehr, sehr viel intensiver, weil wir einfach immer sehr lange für die Korrekturen gebraucht haben und das hat wahnsinnig viel Zeit gekostet. Also viel mehr, als wir in den Treffen verbracht haben.

Fabian: *Dann war die Zeit außerhalb der Treffen vor allem Korrekturarbeit und dann auch nochmal Kontakt zu den Schülern, dass ihr dann auch nochmal per Mail nachgefragt habt?*

Katharina: Wir haben das immer korrigiert und dann per Mail und per WhatsApp zum Beispiel gesagt: „Das und das und das muss noch rein.“ Die Schüler haben das wieder zurückgeschickt, dann musste es wieder korrigiert werden und so ging das vor den Abgaben, vor den Abgabeterminen und vor der finalen Abgabe und dem Zwischenkorrekturstand. Ich habe, glaube ich, ein ganzes Wochenende nur korrigiert und mit den Schülern hin und her E-Mails geschickt. Also, die Treffen waren weitaus weniger intensiv.

Fabian: *Und bei euch lief die Betreuung vor allem über Skype und WhatsApp?*

Janina: Ja, wir hatten zuerst gesagt, dass sie sich einfach Gedanken machen und dass sie dann während der Treffen da sind und mitarbeiten. Also, wir hatten ein gemeinsam erstelltes Etherpad, das dann im Internet von allen angewählt wurde und während der Treffen wurde daran gearbeitet. Das machte viele Korrekturarbeiten auch einfacher, denn während die Schüler geredet haben oder daran geschrieben haben, konnten Ann-Kathrin oder ich schnell die Rechtschreibfehler da rausmachen. Das war sehr viel zeitsparender, als wenn wir da ständig eine Mail geschickt hätten. Und Feiertage waren ganz oft dazwischen, sodass wir dann gesagt haben: „So, wir treffen uns jetzt für die letzten drei Termine noch in der Uni“. Und dann ging es halt auch wirklich los. Vor der finalen Abgabe. Nochmal Korrektur und dann hin und her und das waren dann zum Teil sehr zeitintensive Korrekturzeiten.

3. Teil: Wünsche für die Zukunft

Fabian: *Wenn ihr eine Änderung am Projekt vornehmen könntet, was wäre das? Oder auch zwei.*

Andreas: Was ich mir noch gewünscht hätte, wären vielleicht noch mehr Genres. Wir haben jetzt die Genres **Action-Adventure**, **Rollenspiele**, **Shooter** und **Indie-Games**. Ich hätte mir noch gewünscht, dass man vielleicht auch noch **Jump'n'Runs** dazunimmt oder da gibt es ja diese, wie heißen die denn, ich komme jetzt nicht auf den Namen, diese ...

Fabian: **Casual Games?**

Andreas: **Casual Games** zum Beispiel. **Beat 'em ups** vielleicht noch

Fabian: **Sportspiele**. Fänd' ich total spannend, weil ich damit nichts zu tun habe.

Andreas: **Sportspiele**, genau das hätte ich mir dann auch gewünscht.

Fabian: *Wenn ihr selber ein Forschungsprojekt zum Thema Computerspiele machen würdet: Welchen thematischen Schwerpunkt würdet ihr wählen?*

Niklas: Motivation fände ich da sehr spannend, weil Computerspiele es ja tatsächlich schaffen, immer wieder Motivationsimpulse zu geben. Und wie die das machen. Das fände ich halt sehr interessant.

Natalia: Für mich wäre die Fragestellung, warum man weiterspielt, obwohl man teilweise wirklich sehr frustriert ist. Ich finde, das widerspricht sich teilweise und man hat einen roten Kopf, man macht aber trotzdem weiter und man weiß nicht so richtig, warum. Aber irgendwie kann man auch nicht aufhören in dem Moment.

Katharina: Ja, ich würde mich halt damit beschäftigen, was genau die Faszination ausmacht.

Janina: Ich würde mich auch damit auseinandersetzen wollen, was genau Lernpotenzial ist und was Suchtfaktor ist. Was eben auch Chancen und Risiken von Computerspielen darstellen kann.

Andreas: Ich würde mich mit dem Jugendschutzaspekt ein bisschen auseinandersetzen. Es gibt ja immer noch Spiele, die werden aufgrund von Gewaltverherrlichung indiziert oder vielleicht sogar beschlagnahmt. Ich stelle mir mittlerweile, in Zeiten des Internets, die Frage: Wie viel Sinn macht das überhaupt noch aus dem Denken des Jugendschutzes heraus? Macht dieses Vorgehen überhaupt noch Sinn oder ist es vielleicht nicht besser, dass man sogar ein Unterrichtsfach wie Medienkompetenz einführt, was die Schüler auf solche Inhalte vorbereitet. Also, darauf würde ich mich konzentrieren.

Fabian: *Wenn ihr wieder Schülerinnen und Schüler beim wissenschaftlichen Schreiben unterstützen müsstet: Was würdet ihr da anders machen als jetzt?*

Niklas: Also, ich würde mir von Anfang an eine Struktur überlegen, um eben das ein bisschen einzugrenzen und erstmal mit denen über diese Struktur sprechen bevor ich ins Schreiben einsteige. Also, dass wir sagen: „Okay. Das und das haben wir vor, nach der und der Struktur“. Und dann können die natürlich auch selber was ergänzen und ändern, wenn sie das möchten. Aber dass die Struktur zuerst da ist und man dann danach anfängt zu arbeiten.

Natalia: Ich würde mir eine engere Zusammenarbeit mit den Schülerinnen und Schülern wünschen. Ich habe das Gefühl, wenn sie auf sich alleingestellt sind, sind sie teilweise sehr überfordert. Ich hatte auch das Gefühl, wenn man sich persönlich mit ihnen unterhält, dann sind sie deutlich bereiter über ihre eigenen Probleme zu sprechen und sie überhaupt erst zu äußern. Was über *WhatsApp*, E-Mails wahrscheinlich nie im Leben passiert wäre.

Katharina: Also, ich würde auch einen Leitfaden erstellen, erst einmal eine grobe Version. Die dann mit den Schülern besprechen und gemeinsam ausarbeiten und versuchen, die Treffen so zu organisieren, dass in den Treffen wirklich geschrieben werden kann. Bei uns konnten wir uns häufig nicht in der Schule treffen. Dann war es immer schwierig,

weil nicht jeder Schüler auch einen Laptop mithatte. Das war manchmal nicht möglich, weil manche eben keinen hatten. Und es hat besser funktioniert, wenn die Texte wirklich in den Treffen geschrieben wurden.

Janina: Ich würde damit anfangen, dass man eine gemeinsame Struktur entwickelt. Wenn schon nicht mit den Schülern zusammen, dann vielleicht auch eine vorgeben und dann mit ihnen wirklich mal durchgehen: Wie schreibt man überhaupt einen Aufsatz? Ich glaube, das ist bei vielen nicht so gewesen, dass die überhaupt groß Ahnung davon hatten oder in der Schule schon viel Kontakt damit hatten. Das müsste auf jeden Fall nachgeholt werden.

Andreas: Na, die ersten paar Stunden haben wir es ja den Schülern sehr frei überlassen und dann kam halt wenig bei rum. Ich schließe mich Niklas da an. Also, dass ich einen Leitfaden vorgeben würde, den ich allerdings auch mit den Schülern diskutieren würde. „Seht ihr das so?“ Wir haben es ja auch so gemacht, unseren Leitfaden mit den Schülern diskutiert. Und dann vor allem gemeinsam schreiben.

Fabian: *Gibt es sonst noch Ergänzungen, Anmerkungen zum Projekt, die euch jetzt einfallen? Was ihr jetzt noch unbedingt loswerden möchtet. Oder was euch noch eingefallen ist?*

Janina: Ich halte es für eine charmante Idee, dass wir auch Kommentarboxen selber schreiben dürfen. Dass wir uns wirklich die Texte von den anderen auch angucken dürfen und ich habe schon bei mir gesehen direkt den Kommentar: „Ich wusste ja nicht, dass sich Dracula in Ratten verwandeln kann!“ Wo ich mir so dachte, kann ich mir auch nicht erklären. Ist halt im Spiel drin. Das gibt dem ganzen Buch nochmal so ein bisschen Leben und von uns dann nochmal einen persönlichen Touch.

Fabian: *Vielen Dank für das Gespräch.*

Fabian Mauruschat

14 | Motivation und Expertenwissen im Klassenraum: Interview mit den Lehrkräften

Für unser drittes Interview haben sich die Lehrkräfte zur Verfügung gestellt, die das Projekt *Spiel vs. Leben* an ihre Schulen geholt und dort betreut haben: Unser Mitherausgeber Timothy Schäfer, Lehrer für Englisch und Philosophie an der Pina-Bausch-Gesamtschule in Wuppertal-Vohwinkel, und Thomas Papendorf, Lehrer für Sozialwissenschaften und Mathematik an der Erzbischöflichen Sankt-Anna-Schule in Wuppertal-Elberfeld.

Das Interview führte Fabian Mauruschat.

1. Teil: Computerspiele als Schreibanlass

Fabian: *Im Rahmen der Kooperationsprojekte Und trotzdem was gelernt und Spiel vs. Leben haben sich eure Schülerinnen und Schüler mit dem Thema Computerspiele auseinandergesetzt. Könnt ihr mir kurz beschreiben, welche Themen aufbereitet wurden und wie die Schülerinnen und Schüler bei der Arbeit vorgegangen sind?*

Timothy: Ich habe zum ersten Mal einen Projektkurs durchgeführt. Der Projektkurs war für ein ganzes Schuljahr angelegt. Und wir sind noch relativ lehrerzentriert eingestiegen mit „Was ist überhaupt ein Computerspiel?“, „Wie haben sich Computerspiele über die Zeit entwickelt?“, „Wo kommen die her?“ und dabei haben wir vor allem auf die Vorgängermaterialien zugegriffen. Das war sehr, sehr hilfreich und auch sehr interessant. Später, als die Uni dann auch mehr ins Spiel kam, haben sich die Schülerinnen und Schüler dann in Gruppen zusammengefunden, die von Studierenden begleitet wurden, und haben innerhalb dieser Gruppenarbeit einzelne Computerspiele analysiert. Natürlich auch gespielt und auf verschiedene Aspekte hin durchleuchtet: „Was motiviert mich beim Spielen?“, „Was ist für mich das Besondere an einem Spiel?“, „Wie ist das Spiel aufgebaut?“.

Thomas: Bei uns war es ein bisschen anders. Bei uns war es eine freiwillige Arbeit, die etwa vierundzwanzig, fünfundzwanzig Schüler ansprach. Begleitet wurde das Ganze mit vier Workshops. Diese Workshops gaben beispielsweise Themen vor, wie die Geschichte der Computerspiele – angefangen von *Space Invaders* bis hin zu diesen ganz großen **Open-World-Adventures** (siehe [Kapitel 2](#), S. 13). **Gamification** (siehe [Kapitel 5](#), S. 67) war ein ganz großer Punkt. Und so wurde das Projekt immer größer. Wir haben uns dann einmal zusammen mit zwölf Studierenden bei uns in der Schule getroffen und uns überlegt: „Was können wir überhaupt machen?“, „Was wäre überhaupt möglich?“ So fanden Gruppen zueinander, die ganz unterschiedliche Sachen untersuchen wollten. Sie haben Computerspiele analysiert hinsichtlich der verschiedenen Kompetenzen, die man erwerben könnte. Das ging von *Grand Theft Auto* oder *Tales of Monkey Island* über Spiele, im Sinne von **Gamification**, wie *Foldit*, wo man Moleküle zusammenbaut. Ein wesentlicher Teil der Arbeit war auch die Zusammenarbeit mit der Uni, vor allem das Coaching durch die Studierenden, was unsere Schüler bekamen.

Fabian: Also würdet ihr sagen, der Arbeitsprozess war ein ganz anderer als bei einem normalen Schulprojekt?

Timothy: Ja, ich denke schon. Weil die Schülerinnen und Schüler von Studierenden gecoacht wurden, die vom Alter her näher an ihrer Lebenswelt dran sind und vielleicht auch vom eigenen Spielverhalten. Und auch selber noch nicht so lange alle aus der Schule raus sind. Das heißt, die können sich auch viel besser da hineinversetzen: „Was brauchen Schülerinnen und Schüler, um tatsächlich dann auch eigenständig arbeiten zu können?“. Der Schreibprozess war dann auch viel freier gestaltet, was die Gruppenarbeit anbelangt. Wo und wann die arbeiten. Wir haben natürlich auch einen Computerraum bereitgestellt. Der wurde auch von einer Gruppe, vor allen Dingen, in Anspruch genommen. Andere Gruppen haben das aber lieber auf den eigenen Geräten gemacht. Zuhause oder auch im Café oder wo auch immer. Das heißt, es war weniger eine Unterrichtsstruktur, sondern es war tatsächlich ein frei erarbeitetes Projekt unter Anleitung.

Thomas: Das kann ich nur unterstreichen. In der Zeit, in der die Schüler mit den Studenten arbeiten konnten, konnten sie diese ganz anders fragen als sie Lehrer fragen würden. Das war klasse. Und was natürlich auch noch dazukam: Sie mussten sich organisieren; besonders bei größeren Gruppen. Jeder musste seinen Part zu einem bestimmten Termin fertig haben. Das kannte man zwar aus der Schule auch, aber halt, glaube ich, nicht derart... sie hatten einen ganz anderen Druck. Die Schüler wollten jetzt diese Aufgabe und waren bereit auch richtig Gas zu geben. Manche haben am Wochenende viel gearbeitet und das war halt ein anderes Arbeiten. Aber auch ein begeistertes Arbeiten, weil sie sich eben die Projekte selber aussuchen konnten, weil endlich mal einer zugehört hat wenn es darum ging, dass Computerspiele doch nicht so schrecklich sind. Ja, sie hatten jetzt eine Chance gesehen. „Jetzt können wir Mama mal zeigen, dass es gar nicht alles so schlimm ist.“

Fabian: Also würdet ihr sagen, die positiven Aspekte überwiegen oder sind euch auch ein paar negative Aspekte aufgefallen?

Timothy: Ich würde auf jeden Fall sagen, dass die positiven Aspekte überwiegen. Es gibt ein paar Fallstricke, gerade bei so einem einjährigen Projekt. Dabei die Motivation durchweg hochzuhalten neben dem normalen Schulalltag, neben Klausurphasen und anderen Sachen. Und wie du sagtest, es musste am Wochenende was passieren, es musste nebenbei was passieren. Das ist dann auch nicht immer ganz einfach. Aber mit Blick auf das Ergebnis und die Schülertexte, so wie sie jetzt vorliegen, bin ich auf jeden Fall davon überzeugt, dass das eine gute Sache war und dass die da auch richtig Spaß dran hatten. Ich habe mir immer von den Studierenden auch Rückmeldung geben lassen und die waren eigentlich durch die Bank weg positiv. Es gab ein, zwei Problemfälle, die mussten das Jahr wiederholen, da ist die Motivation eben dann nicht mehr ganz so groß am Ende des Schuljahres. Aber es haben sich doch alle am Riemen gerissen und ein vernünftiges Produkt abgeliefert.

Thomas: Aber ich muss sagen, Hänger hatten wir auch. Die Hänger waren immer in den Klausurphasen. Wir hatten immer gesagt: „Bis zu den Klausurphasen seid ihr fertig“. Natürlich ist man jedes Mal nicht fertig, wenn die Klausurphasen kommen. Zwei, drei Wochen passiert gar nichts. Die Studierenden werden böse und sagen: „Ey, was ist denn jetzt hier los?“ Dann findet man deutliche Worte und die Motivation ist im Keller: „Dann mache ich halt gar nichts mehr.“ Aber das wurde immer wieder wirklich gut gekittet. Da muss ich die soziale Kompetenz von allen in den Vordergrund stellen! Sie fanden immer wieder Motivation zurückzukommen. Sicherlich halfen auch die begleitenden Workshops, mit neuen Ideen nochmal anders weiterzudenken.

Fabian: *Würdet ihr sagen, das Thema Computerspiele hat eure Schülerinnen und Schüler noch einmal besonders motiviert?*

Timothy: Das ist Teil ihrer Lebenswelt. Ob sie es auf ihrem Handy spielen oder zuhause, alleine oder mit Freunden. Jeder ist – zumindest gefühlt – die ganze Zeit am Daddeln. Wenn man in den Aufenthaltsraum geht in den Pausen, es wird da nicht nur getextet, sondern eben auch viel gespielt. Und ich glaube auch, dass es deswegen für die Schüler eine ganz große Relevanz hat, sich solchen Themen zu nähern und die vernünftig zu verstehen und vielleicht auch so ein bisschen den Eltern ihre Sicht auf die Dinge zu vermitteln.

Thomas: Den analytischen Blick aufs Spielen, den haben sie gewonnen. Und sie haben auch eine betriebswirtschaftliche Sicht entwickelt: Beispiel *Candy Crush*, das fünfhundert Millionen kostenfreie Downloads hat. Es ist zwar frei, aber man kann sich für neunundneunzig Cent noch hier und da weitere Features runterladen. Im Nu hat man viele Neunundneunzig-Cent-Beträge auf der Rechnung. Und wenn man das auf fünfhundert Millionen hochrechnet, ist das schon gar nicht so schlecht. Auch positiv war, dass sie eine andere Herangehensweise hatten, wenn sie mit ihren Eltern sprachen – was du auch gerade sagtest. Sie haben nicht gesagt: „Mama, guck mal, ich habe hier ein cooles Spiel. Lass uns mal zusammen spielen“, sondern sie konnten es anders sagen: „Ich analysiere das Spiel jetzt hinsichtlich dieser Kompetenz, schau doch mal mit“. Und plötzlich saß Mama mit vorm Gerät. Das fand ich klasse, dass man diesen Perspektivwechsel erreichen konnte.

Fabian: *Wie würdet ihr die Leistungen der Schülerinnen und Schüler grob einschätzen: bei dem Projekt und im Vergleich zu dem sonstigen Schulalltag. Gibt es da einen großen Unterschied?*

Thomas: Zwei, drei Schülerinnen möchte ich stärker hervorheben, die sich beim Schreiben sehr schwergetan haben. Sie sind durch das Coaching so viel besser geworden, plötzlich um eineinhalb Noten gesprungen. Das war das Tollste, was wir an individuellen Lernfortschritten feststellen konnten. Viele haben auch gesagt: „Wir haben jetzt schon einmal vor einer großen Gruppe gesprochen in einem Hörsaal und das haben wir positiv mitgenommen“. Sie haben am Schluss beim Abi-Ball sogar erzählt, dass ihre mündliche

Prüfung aufgrund dieser Erfahrung – das fand ich klasse – gar nicht mehr so schlimm war. Sie waren ja jetzt gewohnt vor einer großen, unbekannten Gruppe zu sprechen und in der Abiturprüfung sitzen ja nur drei Leute.

Timothy: Das kann ich leider in dem Jahrgang nicht so richtig einschätzen, weil ich in dem Jahrgang nur den Projektkurs habe. Das heißt, ich kannte keine der Schülerinnen und Schüler vorher. Ich habe aber von den Studierenden die Rückmeldung gekriegt, dass sich – was du erwähnt hattest, Thomas – einige Schüler und Schülerinnen massiv gesteigert haben in der Schreibkompetenz und Textverarbeitungskompetenz.

Fabian: *Was hat euch daran gereizt, am Kooperationsprojekt teilzunehmen?*

Thomas: Ich war gar nicht der erste Ansprechpartner, sondern unser Medienbeauftragter. Wir hatten uns in den Ferien zusammengesetzt, weil eine Umstrukturierung von allem, was mit Digitalisierung bei uns in der Schule zu tun hatte, anstand. Und dieses Projekt wollten wir unbedingt machen. Es wurde schließlich immer größer und größer. Wir wollten anfangs mit sechs Schülern und drei Studenten starten. Daraus wurden vierundzwanzig Schüler und zwölf Studenten. Das war heftig. Aber wir wollten unsere Kooperation mit der Universität weiter vorantreiben. Die Anfangsmotivation war sicherlich einfach auch nur einmal neu zu denken: „Jeder spricht von Digitalisierung, jeder spricht von Computerspielen, die angeblich nicht gut sind. Jetzt mal anders!“

Timothy: Mir ist die Ausschreibung von der Uni in die Hände geflattert auf Umwegen über unsere Abteilungsleitung. Und ich hatte auch noch keinen Projektkurs gemacht, wie gesagt. Das klang spannend und das wollte ich dann doch mal ausprobieren.

Fabian: *Und das Thema, das war schon so angekündigt: Wir schreiben gemeinsam mit einer Klasse ein Buch über Computerspiele?*

Timothy: Das hat sich dann im Laufe des ersten Treffens mit Matthias Rürup herauskristallisiert. Es sollte erst nur halbjährig ein dritter Durchgang gemacht werden von dem Projekt *Spiel vs. Leben*. Und dass das ganzjährig angelegt ist, das ist auch ein bisschen unserer Schulstruktur und dem Projektkurs geschuldet, wie es bei uns in der Schule angelegt ist. Aber das Buchprojekt fand ich dann noch spannender.

2. Teil: Computerspiele vorher und nachher

Fabian: *Du hast gerade schon Tales of Monkey Island erwähnt und jetzt geht's um euer eigenes Spielverhalten. Was spielt ihr? Was habt ihr früher gerne gespielt?*

Timothy: Ich habe da, glaube ich, eine ganz durchwachsene Entwicklung durchgemacht. Also, ich habe früher sehr, sehr gerne **Konsolen**spiele gespielt. Gerade Super Nintendo. Damit bin ich groß geworden. Das war meine Generation. Und auch so auf den ersten Computern, die wir im Haushalt hatten, das war erst ein 286er und dann ein 486er,

TIE Fighter und so diese Sachen haben wir gespielt und *Monkey Island* auch. Also, so **Point-and-Click-Adventures** hab ich sehr gerne gespielt. Aber auch **Jump'n'Run**-Spiele, die ja eigentlich eher so jetzt, sage ich mal, im Retro-Gaming-Bereich wiederzufinden sind. Ich habe mir dann natürlich aber aus Recherchezwecken auch 'ne Xbox One S gekauft.

Thomas: Ja, das wollte ich auch! Aber meine Frau sagte, das ist keine Recherche.

Timothy: Momentan spiele ich sehr gerne *Fifa*. Aber mein Herz liegt doch im Retro-Gaming-Bereich. Die neuen 3D-**Shooter** sind mir zu hektisch. Da überlebe ich nicht lange genug irgendwie.

Thomas: War bei mir ähnlich. Wir hatten damals auch diese ganz alten Dinger, den 286er. Vorher gab es diese zwei Lager: *Commodore 64* und den *Atari 128* oder wie der hieß. Darauf konnte man zum Beispiel *Space Invaders* spielen. Dann kamen die **Konsolen**, Nintendo natürlich und der Game Boy. Man spielte *Tetris* und solche Sachen. Dann wurde es langsam ein bisschen komplexer und man entdeckte die **Strategiespiele** für sich, *Civilization* oder *Age of Empires*. Und natürlich *Monkey Island*.

Timothy: *Command & Conquer*.

Thomas: Ja, genau! Das haben wir gerne gespielt. Später ging's eben weiter Richtung Xbox und PlayStation. *Halo* – hier musste man zusätzlich noch ein bisschen was suchen. Man hatte Aufgaben zu lösen. Und da war man dann eben auch im **Flow** gefangen, als man merkte, zwölf Stunden lang gespielt zu haben. Man ist morgens aufgestanden, auf die Couch gegangen. Es war dunkel. Irgendwann kamen die anderen rein und fragten: „Was habt ihr heute gemacht?“ „Gespielt“. Jetzt hat man einen Job und ich habe zwei Kinder. Das ist natürlich damit vorbei. Mein Sohn muss erst ein bisschen älter werden, damit ich wieder einsteigen kann.

Fabian: Was würdet ihr sagen, welche positiven Erfahrungen habt ihr selbst im Laufe des Projektes gemacht?

Timothy: Also, ich finde doch wirklich bemerkenswert, wie viel Motivation die Schülerinnen und Schüler da doch entwickeln. Also, wenn ich mir überlege was die auch für Stundenpläne haben und dann sich im Nachmittagsbereich und am Wochenende auch noch hinzusetzen neben dem Lernen und da aktiv zu arbeiten. Das finde ich dann doch wirklich beeindruckend. Finde ich auch schön, dass die da so einen Ehrgeiz entwickeln.

Thomas: Ja, eins zu eins eigentlich. Wie stolz die Schülerinnen und Schüler zum Schluss waren. Ein Satz ist mir ganz besonders von Matthias Rürup im Kopf geblieben: „Lass sie doch mal machen!“ Ja, ich musste tatsächlich gar nicht so viel machen. Sonst muss ich immer dahintersitzen. Aber diesmal kriegte ich von den Schülern ganz oft gesagt: „Ey Herr Papendorf, wir machen das schon! Ist alles okay, das macht Spaß! Das machen wir gerne.“ Das Thema hat gefruchtet und das fand ich klasse.

Fabian: Was für Reaktionen kamen denn vielleicht vom Kollegium? Was haben eure Kolleginnen und Kollegen gesagt zu dem Projekt? Typische Lehrkräfte stelle ich mir doch eher skeptisch vor.

Timothy: Ach, das ging. Wir haben auch ein von der Altersstruktur her ziemlich durchmisches Kollegium. Auch die Schulleitung war sehr angetan von dem Projekt. Das Buch ist noch nicht im Druck und wurde auch noch nicht präsentiert, aber es kam doch immer viel Interesse und auch viele interessierte Fragen. Und wenn das Buchprojekt erklärt wird, dann wird auch der skeptischste Lehrer wieder eingefangen, wenn über Computerspiele, die natürlich „an sich schlecht sind“, ein Buch geschrieben wird, in dem sie wissenschaftlich behandelt werden.

Thomas: Bei uns war das ähnlich. Ältere Kollegen haben gesagt: „Muss das denn eigentlich sein? Könnt ihr euch denn nicht ein gescheites Thema überlegen?“ Erst als sie in der Westdeutschen Zeitung einen Artikel gelesen haben oder gesehen haben, dass wir auf der Seite des Erzbistums Köln als Vorzeigeprojekt mit Film zu finden waren, haben viele gesagt: „Das hätten wir uns gerne angeschaut.“ Also, im Nachhinein war es tragfähiger. Mit Sicherheit auch durch die Ergebnisse, die so gut waren. Oder die Presse, die man gekriegt hat. Währenddessen muss man halt mal weghören. Die jungen Kollegen waren von Beginn an alle richtig gut drauf. Unsere Medienleute sowieso. Die haben gesagt: „Boah, da macht jetzt mal was draus. Wenn wir das hinkriegen, dann können wir ganz anders arbeiten. Dann können wir ja vielleicht sogar mal mit Lernspielen und Lernsoftware arbeiten.“ (mehr zu Lernspielen in [Kapitel 4](#), S. 53).

3. Teil: Überwundene Hürden und Gesamteindruck

Fabian: Gab es Widerstand oder Hürden? Oder was hat sich diesem Projekt in den Weg gestellt?

Thomas: Bei uns war es schwierig in der Hinsicht, dass kein Unterricht ausfallen durfte. Wir haben Nachmittagsunterricht. Sport findet bis in die zehnte, elfte Stunde statt. Das heißt: Treffen ab fünf Uhr. Und wenn man dann von morgens acht Uhr in der Schule ist und man nicht mal zwei Stunden frei kriegt für so ein Projekt, dann fand ich das unschön uns allen gegenüber. Das war das einzige, was mich gestört hat. Der damalige Direktor sagte: „Wenn du das machst, dann mach es. Aber eben on top“. Und das war schwer.

Fabian: Wie würdet ihr sonst so euren Eindruck vom ganzen Projektablauf kurz zusammenfassen?

Timothy: Unser Projekt ist, wie gesagt, noch nicht abgeschlossen, deswegen finde ich das schwierig. Aber ich finde von dem, was ich auch so an Ressourcen aus den letzten Jahrgängen, dann ja eben auch aus eurem Jahrgang, gesehen habe, das hat mich auch gerade vor Beginn des eigentlichen Projektkurses bei uns sehr motiviert. Die Projekte, die fand ich wirklich toll. Und wenn ich mir eben überlege, das haben die Schüler im Prinzip

alleine gemacht, mit ein bisschen Hilfestellung. Das war wirklich motivierend. Wie würde ich jetzt meinen Eindruck zusammenfassen? Ich fand es spannend, persönlich. Ich fand es natürlich auch ein Stück weit stressig. Phasenweise war es aber auch wirklich ein Selbstläufer. Also, ich bin im Prinzip, gerade weil ich jetzt auch die Texte nochmal für die Notengebung mir noch ein bisschen genauer angeguckt habe, bin ich doch auch ein bisschen erleichtert und auch beeindruckt, was die Schüler da geleistet haben.

Thomas: Ja, bin ich auch. Wahnsinnig stolz auf die Schüler und deren Leistungen. Auf die Poster, auf die Beiträge, auf die PowerPoints, auf die Facharbeiten. Zig Mal 1+ dabei gewesen. Es waren superinteressante Facharbeiten. Zum ersten Mal habe ich diese wirklich verschlungen und ganz vergessen, sie zu korrigieren. Ich musste sie danach noch zwei-, dreimal lesen, damit ich überhaupt korrigieren konnte. Also, da merkte man, wie viel Herzblut darin steckte und dass allesamt von der Geschichte so begeistert waren. So vergisst man ganz schnell, dass man vielleicht ein bisschen Stress hatte. Das spielt dann gar keine Rolle mehr. Man ist erleichtert, dass es funktioniert hat. Es war für alle ein riesen Gewinn, fand ich.

***Fabian:** Dass ihr als Lehrer offen für das Thema wart – war das eine Grundvoraussetzung? Jemand, der selbst skeptisch ist oder gar keinen Zugang zu Computerspielen hat, würde so einem Projekt doch eher im Wege stehen.*

Timothy: Nein, wir hatten tatsächlich auch eine Schülerin. Die hat auch von Anfang an gesagt: „Ich kenne mich mit Computerspielen überhaupt nicht aus. Ich habe selbst eigentlich nie gespielt. Und das interessiert mich auch nicht so wirklich.“ Aber selbst sie hat sich im Laufe des Projektes geöffnet. Vor allen, weil wir sie als Joker eingesetzt haben, dass sie in den Gruppen hin- und hergesprungen ist und Texte gegengelesen hat und auch ihre Fragen an die Texte gestellt hat. Das war natürlich für die anderen Schüler super, weil sie im Prinzip schon jemanden aus der Zielgruppe für das Buch da hatten. Und eben diese Fragen dann auch produktiv dann beantwortend mit in den Text einfließen lassen konnten.

Thomas: Wir hatten auch zwei Schüler, die gesagt haben: „So die Gamer sind wir gar nicht, aber uns interessiert dieser wissenschaftliche Aspekt und die Zusammenarbeit mit der Uni“. Die waren also anders motiviert. Ich glaube schon, dass auch der Lehrer eine Rolle spielt. Wie stark ist der dahinter? Wie stark motiviert er seine Schüler? Wenn es ein junger Kollege ist – ich zähl mich jetzt auch noch dazu – der auch Erfahrung mit Games gesammelt hat, der auch ein bisschen erzählen kann, der auch mal sagt „Erklär mir das doch mal“ und sich nicht als Lehrer aufspielt, dann ist das ein tolles Miteinander. Ich habe von ihnen lernen können und dieser Rollenwechsel machte das Ganze nochmal Klassen besser. Jetzt bin ich der, der lernt. Das ist im ganzen System Schule eben nicht so üblich, dass der Lehrer sagt: „Erklär mir das doch bitte mal. Verstehe ich nicht“.

Timothy: Das würde ich auch nochmal unterstreichen, dass man dem Thema gegenüber offen sein muss, aber auch der Tatsache, dass die Schüler jetzt die Experten sind. Auch,

wenn ich früher mal ein bisschen gedaddelt habe, mittlerweile bin ich raus, was das jetzige Spielen anbelangt. Und da muss man tatsächlich über seinen Schatten springen und eben die Experten ranlassen. Und das sind eben in diesem Fall die Schüler.

Fabian: *Dann sage ich vielen Dank.*

15 | Glossar

A

Action-Adventure: Genre, bei dem innerhalb der Spielhandlung Rätsel gelöst und Gegner bekämpft werden müssen. Die Grenzen zu Spielen aus dem Action-Genre und zu **Rollenspielen** sind fließend.

Adventure: Genre, bei dem das Lösen von Rätseln und das gewaltarme Überwinden von Hindernissen die Hauptsache ist. Es existieren verschiedene Unterformen des Adventures, siehe auch **Point-and-Click-Adventure**, **Stealth-Game** und **Text-Adventure**.

AI: siehe **Künstliche Intelligenz**

App: Kurzform für Application (= *Anwendung*). Apps sind eine neue Form von Software, die u. a. das Spielen auf mobilen Endgeräten, wie Smartphones und Tablets, ermöglicht. Da für das Aufspielen der Spiele hierbei kein weiteres Medium, wie früher Disketten oder CD-ROMs, benötigt wird, findet man in den App-Stores (Kaufportale für Apps im Internet) sehr günstige oder sogar kostenlose Spiele.

Arcade-Spiel: Games, die an den Automaten in US-amerikanischen Penny Arcades und auch in Spielhallen in Deutschland vor allem in den 1970er und 1980er Jahren gespielt werden konnten (engl. *arcade* = *Arkade*, *Galerie*; eben ein Ort, an dem die Automaten zu finden waren oder es noch sind).

ATB: Abkürzung für Active Time Battle (= *Aktivzeit-Kampf*). Es handelt sich um ein Kampfsystem, bei dem Spielfiguren ihre Kampfaktionen nur dann vollführen können, wenn der sogenannte Aktionsbalken vollständig gefüllt ist. Dies geschieht erst im Laufe des Kampfes.

Aufbau-Simulationsspiel: Genre, bei dem es darum geht, eine komplexe Struktur auf- und auszubauen. Oft handelt es sich hierbei um Städte, andere Beispiele sind Vergnügungsparks oder Zoos. Herausforderungen entstehen durch begrenzte Ressourcen und unvorhergesehene Ereignisse wie Brände oder Unfälle. Die Grenzen zur **Wirtschaftssimulation** sind fließend.

Aufbau-Strategiespiel: siehe **Strategiespiel**

Aufleveln: Wenn ein Charakter auflevelt, erhöht sich seine Stärke. Diese wird meistens in Form von **Trefferpunkten** oder Attributen (Charakterwerte wie Kampfkraft, Ausdauer etc.) dargestellt, die sich mit jeder neuen Stufe erhöhen. Durch das Erhöhen des **Levels** kann man auch neue Sachen benutzen oder freischalten, z. B. Fähigkeitenpunkte. Diese kann man etwa in stärkere Zauber investieren, außerdem werden oft neue Ausrüstungsgegenstände verfügbar, durch die der Charakter ebenfalls stärker wird.
Hinweis: Der Begriff **Level** hat zudem eine alternative Bedeutung, die hier nicht gemeint ist. Sie wird im entsprechenden Eintrag extra erläutert.

Auflösung: Die Auflösung bestimmt unterschiedliche Aspekte: So kann eine hohe Auflösung eine besonders detaillierte Spielumgebung mit vielen Details bedeuten, aber auch eine bessere Farbwiedergabe. Generell bestimmt die Auflösung die Bildqualität von Spielen. Sie wird normalerweise in Pixeln berechnet. Je höher die Auflösung, desto höher die Anforderungen an die Hardware.

Augmented Reality: Virtuelle Elemente werden in die Realität projiziert (engl. *augmented* = *verstärkt*, *reality* = *Realität*; also in etwa *verstärkte Realität*). Ermöglicht wird sie durch Geräte wie **Datenbrillen**, Smartphones oder mobile **Spielkonsolen**. So können etwa in Spielen Gegner in der realen Umgebung dargestellt werden, sodass der Spielende das Gefühl hat, er steht ihnen unmittelbar gegenüber. Aber auch Informationen können durch Augmented Reality vermittelt werden – etwa für virtuelle Umgebungskarten, auf denen dem Nutzer beispielsweise in Firmen freie Meetingräume angezeigt werden können. Die Realität wird gewissermaßen durch virtuelle Elemente ergänzt.

Avatar: Die Spielfigur, durch die der Spieler mit der Spielwelt interagiert. Das Wort stammt aus dem Sanskrit und bezeichnet das Herabsteigen eines Gottes in die sterbliche Welt.

B

Badge: Eine virtuelle Auszeichnung, die beim Spielen eines Games vergeben wird (engl. *badge* = *Abzeichen*, *Marke*). Oft haben Badges keine Auswirkungen im Spiel, sondern zeigen in Gaming-Plattformen an, dass der Spieler bestimmte Leistungen im Spiel erreicht hat.

Bad-Word-Filter: Eine in Spiele einprogrammierte Funktion, welche bestimmte Schimpfwörter (engl. *Bad Word* = *Schimpfwort*) automatisch zensiert. Oft werden sie durch Sternchen ersetzt, in einigen Spielen jedoch auch durch komisch anmutende Fantasiewörter. Bad-Word-Filter sind vor allem in **Multiplayer**-Spielen mit Chatfunktion relevant.

Beat 'em up: Kurzform von *Beat them up* (= *Verprügle sie*). Genre, bei dem Kampf mit Fäusten oder Waffen im Vordergrund steht. Die Spielfiguren haben eine Energieleiste mit **Tref-ferpunkten**, die durch gegnerische Treffer verringert wird. Sinkt die Energie auf null, ist der Kämpfer ausgeschaltet. Oft sind fantastische Elemente eingewoben, meist werden Anleihen an reale Kampfstile wie Kung Fu oder Boxen gemacht. Durch komplizierte und teils geheime Tastenkombinationen lassen sich mächtige Spezialangriffe auslösen. Sehr beliebt war das Genre in den 1980er-Jahren in Form von **Arcade Spielen**.

Boss: siehe **Endgegner**

Bossgegner: siehe **Endgegner**

Bossmonster: siehe **Endgegner**

Browserspiel: Ein Spiel, das einen Internetbrowser (also Programme wie Firefox, Safari, Chrome oder Opera) als Softwareumgebung nutzt. Es werden hierbei also keine Trägermedien, wie Disketten oder CD-ROMs, benötigt, um das Spiel spielen zu können, sondern lediglich eine funktionierende (und je nach Spiel auch leistungsfähige bzw. schnelle) Internetverbindung. Es gibt sowohl Browserspiele, die einzeln auf einer Webseite präsentiert werden, als auch Spieleseiten, die mehrere Browserspiele vereinen, wie z. B. *Kongregate* oder *SpielAffe*.

Bug: Metaphorischer Ausdruck für Programmfehler, wie er auch in Spielen auftreten kann. Oft werden sie durch nachträgliche **Patches** behoben (engl. *bug* = *Käfer*).

C

Camper: Abfälliger Begriff für einen Spieler in **Shootern** im **Multiplayer**, der sich, vornehmlich an **Spawnpunkten**, auf die Lauer legt, um andere Spieler zu erwischen.

Casual Game: Leicht zu verstehende Spiele ohne lange Einführungsphase mit schnellen Erfolgserlebnissen, die nebenher gespielt werden können (engl. *casual* = *zwanglos*). Meistens werden Casual Games auf mobilen Geräten wie Smartphones oder Tablets gespielt.

Challenge: Herausforderung, die ein Spieler zu absolvieren hat. Sie kann z. B. zeitabhängig sein (ein Spieler muss in einer vorgegebenen Zeit etwas schaffen). Für das Erreichen des vorgegebenen Ziels erhält der Spieler meistens eine Belohnung. Einige der Spiele bieten jedoch auch nur Belohnungen für die besten Spieler innerhalb der Challenge bzw. reduzieren den Wert der Belohnung in Abhängigkeit vom Punktestand des Spielers.

Charakterlevel: siehe **Level**

Cheat: Eine Schummelmöglichkeit (engl. *to cheat* = *mogeln*) in Spielen, die dem Spieler beispielsweise zu Unverwundbarkeit, mehr Geld oder anderen Vorteilen verhilft. Einige Cheats sind allerdings bloße Scherze ohne weitere Bedeutung, etwa, wenn der Kopf der Spielfigur dadurch absurd vergrößert wird. Ausgelöst werden können Cheats durch geheime Eingaben seitens des Spielers, manchmal werden sie jedoch durch **Modifikationen** nachträglich eingebaut. Bei **Multiplayer**-Spielen sind Cheats verpönt, da sie die Fairness gefährden und ihre Anwendung wird mit Sanktionen wie temporären Sperren oder einem lebenslangen Ausschluss geahndet.

Checkpoint: Zwischenstation (engl. *checkpoint* = *Kontrollstation*), an der oft automatisch gespeichert wird und der Spieler im Falle eines Todes wieder starten kann.

Controller: Ein Gerät, mit dem man den Spielcharakter steuern kann.

Cosplay: Das Verkleiden als Figur aus Video- und Computerspielen, Comics oder Filmen. Cosplayer treffen sich oft auf großen Treffen der Games- oder Comicbranche, um ihre meist selbst angefertigten Kostüme zu präsentieren.

Craften: Siehe **Crafting-System**

Crafting-System: Ein System, welches dem Spieler ermöglicht, **Items** aus verschiedenen Materialien und Rohstoffen anzufertigen (engl. *to craft* = *anfertigen*, *(Kunst-)Handwerk*). Es sind auch mehrschrittige Herstellungsvorgänge möglich. Die Rezepte, nach denen Gegenstände erstellt werden können, sind entweder vorgegeben oder müssen durch systematisches Ausprobieren selbst entdeckt werden.

Crowdfunding: Finanzierung eines Projekts, eines Vorhabens oder eines Produkts durch Gewährung von Geldbeträgen durch außenstehende Unterstützer, die meist eine (nicht-finanzielle) Gegenleistung im Gegenzug erhalten (engl. *crowd* = *Masse [an Menschen]*, *funding* = *Finanzierung*).

Cutscene: Sequenz in einem Spiel, die einen kurzen Film zeigen, in dem die Handlung vorangebracht wird, aber der Spieler nicht eingreifen kann.

D

Datenbrille: Am Kopf getragene Vorrichtung, um Bilder, meistens in der **Virtual Reality**, zu sehen. Eine Datenbrille besteht meistens aus zwei aufeinander abgestimmten Monitoren oder sie projiziert das Bild direkt auf die Netzhaut.

Damage Dealer: Charakter, der vornehmlich Schaden an Gegnern verursacht (engl. *damage* = *Schaden*, *to deal* = *geben*; also in etwa *Schadensgeber*).

DLC: Abkürzung für **Downloadable Content** (= *Herunterladbare Inhalte*). Eine zumeist kostenpflichtige Spielerweiterung, die neue Inhalte in Form von zusätzlichen Charakteren, **Quests**, **Items**, Gebieten usw. bietet. In der Regel kann ein DLC nach seinem Erwerb direkt auf der jeweiligen Plattform heruntergeladen werden.

DOS: Abkürzung für **Disc Operating System**, auf Deutsch: Scheibenbasiertes Betriebssystem. Es zeichnet sich dadurch aus, dass die magnetisch gespeicherten Informationen auf einer sich drehenden Disk (Scheibe) gelagert sind. Diese Variante ist veraltet.

DOSBox: Ein Programm, das es ermöglicht, alte, auf dem Betriebssystem **DOS** basierende Games zu spielen.

Drop: siehe **Drophen**

Drophen: Wenn Gegner Gegenstände fallen lassen, so *droppen* sie diese (engl. *to drop* = *fallen [lassen]*). Es kann sich hierbei beispielsweise um Waffen, Rohstoffe oder **Items** zur Erfüllung einer **Quest** handeln.

Dungeon: Eine in sich abgeschlossene örtliche Einheit in einer Spielwelt, z. B. eine Höhle oder Festung, voller Schätze und Monster (engl. *Dungeon* = *Verlies*). Meistens in Fantasy-Rollenspielen zu finden. Die Bezeichnung kommt aus dem **Pen-and-Paper-Rollenspiel** *Dungeons & Dragons*.

E

Echtzeit: Das Handlungsgeschehen läuft simultan ab. Dies hat u. a. Auswirkungen auf die Notwendigkeit von spontaneren Handlungen und ist insbesondere für die **Echtzeit-Kämpfe** relevant.

Echtzeit-Kampf: Kämpfe, die nicht rundenbasiert, sondern simultan ablaufen. Kampfhandlungen können sich also überschneiden, sodass die Dynamik des Kampfes sich jederzeit ändern kann. Dieses Kampfsystem findet vor allem in **Hack&Slay**-Spielen Verwendung.

Ego-Perspektive: Die Ego-Perspektive ist die Perspektive der gesteuerten Spielfigur. Man sieht die Welt durch ihre Augen.

Ego-Shooter: 3D-Spiele in einer frei begehbaren Welt. Man sieht die Spielwelt in der **Ego-Perspektive** der eigenen Spielfigur. Im Grundkonzept geht es darum, Gegner mit Waffen auszuschalten, um ans Ziel zu kommen (engl. *to shoot* = *schießen*). Üblich sind Schusswaffen, die von der gewöhnlichen Bauart als Revolver bis zur fiktiven Laserkanone reichen, aber auch Nahkampfwaffen wie Messer sind möglich.

Einzelspielermodus: Ein Spielmodus ohne andere Menschen, nur gegen die **Künstliche Intelligenz** des Spiels.

Endboss: siehe **Endgegner**

Endgegner: Der letzte, entscheidende Gegner eines **Levels**, Bereichs oder **Dungeons** – oder auch der letzte Gegner des gesamten Spiels.

Erfahrungspunkte: Diese Punkte sammelt ein Charakter in einem **Rollenspiel** beim Lösen von **Quests** und Besiegen von Monstern. Eine bestimmte, je nach Spiel unterschiedliche Anzahl von Erfahrungspunkten ermöglicht den Aufstieg auf ein höheres **Level**.

Escape-Game: Es handelt sich um Rätselspiele in der physischen, also nicht-virtuellen Welt. Mehrere Teilnehmer lassen sich in einem Raum einschließen und können den Schlüssel für die Ausgangstür nur erhalten, wenn sie mehrere Rätsel lösen. Meistens ist ein Escape-Game mit einer thematischen Klammer versehen, oft geht es um das Entkommen aus dem Labor eines verrückten Wissenschaftlers.

Escape-Room-Game: siehe **Escape-Game**

eSport: Als reale Sportevents stattfindende Wettbewerbe in verschiedenen Video- und Computerspielen (abgeleitet von *elektronische Spiele*). Hierbei werden insbesondere **Multiplayer**-Games gespielt, um das beste Team zu bestimmen.

Experience Point: siehe **Erfahrungspunkt**

F

Fanfiction: Von Fans eines Spiels (oder auch einer Serie oder eines Buches) selbständig fortgeführte oder ersonnene Handlung, die auf den Figuren und dem Kontext des Originals basiert.

First-Person-Shooter: siehe **Ego-Shooter**

Flow: Psychischer Zustand, in dem ein Mensch eine bestimmte Tätigkeit bei voller Konzentration ausführt ohne sich dafür anstrengen zu müssen. Er ist bei seinem Tun gewissermaßen in Trance. Ein anderes mögliches Synonym ist Selbstvergessenheit. Ein Flow-Erleben kann auch beim Spielen von Computerspielen auftreten, weshalb der Spielende mitunter seine Umgebung und die Zeit völlig vergisst. Geprägt wurde der Begriff durch den Psychologen Mihály Csíkszentmihályi.

Flugsimulation: Genre, bei dem ein virtuelles Flugzeug oder Raumschiff gesteuert wird. Die Sicht auf den Bildschirm entspricht normalerweise dem Blick aus dem Cockpit mit seinen Bedienelementen, mit denen ebenfalls interagiert werden kann oder muss.

FSK: Abkürzung für *Freiwillige Selbstkontrolle* der Filmindustrie, ein entsprechendes Ebenbild für die Spieleindustrie ist die **USK**.

G

Gameplay: Bezeichnung für die Mechanik eines Spiels (engl. *game* = *Spiel*, *play* = *spielen*; in diesem Kontext: die Spielart des Spiels). Diese Mechanik umfasst das Ziel, grundlegende Prinzipien (etwa die Steuerung oder die grafische Darstellung), Regeln und Besonderheiten des jeweiligen Spiels.

Gamification: Eine Methode der Motivationssteigerung durch spielerische Elemente. Spieldesign und/oder Spielemechaniken (**Gameplay**) werden auf spielfremde Anwendungen und Prozesse übertragen, um Probleme zu lösen und Teilnehmer zu engagieren.

Gescriptet: Mit diesem Begriff soll eine bestimmte Handlung oder Sequenz ausgedrückt werden, auf welche der Spieler keinen Einfluss hat, weil sie automatisch abläuft (engl. *script* = *Drehbuch*). In manchen Spielen ist die Handlung vollständig *gescriptet*, sie ist somit vollkommen linear und bietet dem Spieler keine Handlungsfreiheit (Gegenteil zu **Open World**). Aber auch **Cutscenes** sind gescriptet.

H

Hack: Durch einen Hack kann ein Spiel durch eine Manipulation des Programmcodes von außen beeinflusst werden, etwa um sich besondere Gegenstände oder andere Vorteile zu verschaffen (engl. *hack* = *technischer Kniff* [in diesem Zusammenhang]). Ähnlich wie **Cheats** ist diese Methode vor allem in **Multiplayer**-Spielen verpönt, da sie die Fairness gefährdet.

Hack&Slay: Kampfsystem, bei dem Kämpfe in **Echtzeit** ablaufen und der Fokus auf dem möglichst effizienten Vernichten von Gegnern liegt (engl. *to hack* = *hacken*, *to slay* = *erschlagen*; also *Hacken* und *Erschlagen*). Oft unterlegt mit pompösen oder auch brutalen visuellen und auditiven Effekten.

Head-Mounted Display: siehe **Datenbrille**

Head Shot: Ein direkter Treffer auf den Kopf eines Gegners oder Spielercharakters (engl. *head shot* = *Kopfschuss*). Er ist oft tödlich und stellt damit eine Variante des **One Hit Kills** dar.

Healer: Charakter, der die Gesundheit anderer Charaktere wieder auffüllt (engl. *to heal* = *heilen*).

Highscore: In vielen Spielen vorhandene Angabe des Höchstpunktestandes, der z. B. in Form von erreichten Punkten, gesammelten Münzen oder benötigter Zeit angegeben wird. Der Highscore kann sich dabei a) nur auf die eigene Leistung beziehen und dem Spieler damit eine Beobachtung der eigenen Entwicklung ermöglichen, aber auch b) auf die Leistungen von allen Spielern des Spiels beziehen und damit einen direkten Vergleich mit anderen Personen ermöglichen.

Hochleveln: siehe **Aufleveln**

I

Indie-Game: Kurzwort für *Independent video game* (= *unabhängiges Videospiel*). Dieser Begriff bezeichnet Spiele, die ohne großen **Publisher** und oft durch kleine Entwicklungsstudios oder sogar von Einzelpersonen auf den Markt gebracht werden. Meist haben Indie-Games eine Besonderheit, die sie von anderen Vertretern des Genres abhebt oder ein völlig neues Genre etabliert, um sich von Spielen großer **Publisher** abzuheben. Genauso kann diese Besonderheit der Grund dafür sein, dass keine größere Firma das Spiel veröffentlichen wollte.

Ingame-Belohnung: Im Vergleich zu Belohnungen wie Punkten oder Münzen, die mit dem eigentlichen Spielkontext nicht unbedingt direkt etwas zu tun haben müssen, bieten einige Spiele auch eine Belohnung durch sich öffnende Türen oder das Finden eines neuen **Items**.

Inventar: Hier werden die **Items** einer Spielfigur gelagert. Oft ist das Inventar durch den Platz oder das Gewicht der enthaltenen **Items** begrenzt.

Item: Ein nutzbares virtuelles Objekt in Spielen (engl. *item* = *Gegenstand*). Es kann sich um eine Waffe, ein Werkzeug, Nahrung und vieles Weitere handeln. Manche Items werden auch zur Beendigung einer **Quest** benötigt.

J

Jump'n'Run: Ein Genre, bei dem vor allem Hindernisse überwunden und höher oder niedriger gelegene Plattformen erreicht werden müssen. Außerdem gibt es Gegner, die besiegt oder zumindest umgangen sein wollen (engl. *jump* = *springen*, *run* = *rennen*, also *Springen und Rennen*).

K

Kampagne: Bezeichnet eine Abfolge vorgefertigter Missionen, die meist durch eine Hintergrundgeschichte miteinander verbunden sind. Ein Spiel kann mehrere Kampagnen enthalten, die Hintergrundgeschichte zieht sich meist durch alle durch. Jedoch gibt es auch Spiele mit voneinander unabhängigen Kampagnen.

KI: siehe **Künstliche Intelligenz**

Klasse: Eine Klasse ist eine Spezialisierung auf bestimmte Fähigkeiten. So gibt es beispielsweise Krieger, die sich auf den Nahkampf mit Schwert und Schild verstehen, während die Magier aus der Distanz mit Zaubern in den Kampf eingreifen. Nicht zu verwechseln mit der **Rasse** eines Charakters.

Konsole: Fertigsystem zum Abspielen bestimmter, nur auf diesem System funktionierender Speichermedien mit Spielen darauf. Zur Steuerung wird ein **Controller** benötigt. Im Unterschied zum PC kann die Hardware nicht willkürlich ausgetauscht werden.

Künstliche Intelligenz: Ins Spiel einprogrammierte Routinen nach denen sich computergesteuerte Spielfiguren verhalten. Sie kann bei Verbündeten des Spielers genau vorhanden sein wie bei neutralen Figuren oder Gegnern. Gerade für Letztere ist es wichtig, dass sie sich taktisch klug und flexibel verhalten können, um es dem Spieler nicht zu leicht zu machen.

L

LAN-Party: LAN ist die Abkürzung für engl. *Local Area Network* (= *lokales Netzwerk*). Als LAN-Party wird ein Treffen von Computerspielern, die ihre PCs vor Ort und unabhängig vom Internet miteinander vernetzen, um gemeinsam Games zu spielen, bezeichnet. Es handelt sich vor allem um ein Phänomen der 1990er-Jahre, als Online-Verbindungen nur geringe Bandbreiten aufwiesen. Auch wenn viele LAN-Partys privat waren, gab es große kommerzielle Treffen mit bis zu 7000 Teilnehmern.

Let's Play: Bei einem Let's Play nimmt ein Spielender das Geschehen auf dem Bildschirm digital auf und kommentiert es (engl. *Let's Play* = *Lass(t) uns spielen*). Auf **YouTube** und **TwitchTV** finden sich viele Let's Plays.

Level: 1) Ein Maß für die Stärke einer Spielfigur, die mit der Aufnahme von **Erfahrungspunkten** zunimmt und immer weitere Fähigkeiten und/oder Verbesserungen von Spielwerten freischaltet (**Charakterlevel**). 2) Die Stockwerke eines **Dungeons**, die mit zunehmender Tiefe (selten Höhe) immer gefährlicher werden (**Dungeonlevel**). Auf dem untersten Level wartet gewöhnlich ein **Endgegner**. 3) Ein bestimmtes, in sich geschlossenes Areal mit Gegnern, Hindernissen und/oder Rätseln, das der Spielende bestreiten muss.

Loot-Box: Eine Kiste, in der sich Gegenstände befinden, die für das Spielgeschehen nützlich sein können (engl. *loot* = Beute, *box* = Kiste, also *Beutekiste*). In einigen Spielen können hier vorteilhafte Materialien oder Ähnliches enthalten sein. Manchmal handelt es sich jedoch auch um kosmetische Funde, etwa in Form von **Skins**.

M

Map: Das Spielfeld an sich sowie die Übersicht darüber, welche über ein Menü zu erreichen ist (engl. *map* = Karte).

Match: Das gesamte laufende Spiel zwischen zwei Teams.

Meta: Eine Art ungeschriebene Regel, welche Spielweisen am effektivsten und besten sind. Da das Meta sich oft nach großen Communitys und Profispielern richtet, die immer die aktuellsten Veränderungen des jeweiligen Spiels in **Updates** berücksichtigen, ändert es sich ständig.

Metroidvania: Ein Subgenre der **Action-Adventure**-Spiele, das nach ihren Hauptvertretern *Metroid* und *Castlevania* benannt wurde. Die Spiele im Metroidvania-Stil zeichnen sich dadurch aus, dass sie dem Spieler eine große Spielwelt bieten. Manche Teile der Welt können jedoch erst zu einem späteren Zeitpunkt betreten werden, wenn der Spieler bestimmte Fähigkeiten oder **Items** freigeschaltet hat.

Minigame: Spiele innerhalb von Spielen. Es kann sich z. B. um Kartenspiele handeln, die der eigene Charakter in der Spielwelt spielt, ebenso aber auch um Tätigkeiten wie Schlösser knacken, die durch kleine Geschicklichkeitsspiele symbolisiert werden.

Minimap: Kleine Variante der **Map**, die oft permanent angezeigt wird.

MMORPG: Abkürzung für *Massively multiplayer online role-playing games* (= *Massives Mehrspieler-Online-Rollenspiel*). Genre, bei dem Tausende oder sogar Millionen von Gamern gleichzeitig in einer Online-Spielwelt unterwegs sind.

MOBA: Abkürzung für *Multiplayer Online Battle Arena* (= *Mehrspieler-Online-Kampf-Arena*). Genre, bei dem die Spieler in zwei Teams auf einem Spielfeld gegeneinander antreten. MOBAs bieten meist eine Auswahl von spielbaren Helden oder Champions, die alle unterschiedliche Fähigkeiten aufweisen. Die richtige Taktik spielt eine große Rolle, weshalb es nah an **Strategiespielen** ist.

Mobile Game: Game, das für tragbare Geräte wie Smartphones oder Tablets konzipiert wurde. Mobile Games sind oft wenig komplex und fallen meistens in die Kategorie **Casual Games**.

Mod: Kurzwort für **Modifikation**

Modifikation: Von Fans eines Spiels kreierte zusätzliche Inhalte oder Abwandlungen bestehender Inhalte. Manche Modifikationen, wie etwa *Counterstrike*, haben einen so hohen Kultstatus erreicht, dass sie zu eigenständigen Spielen wurden. Manchmal sind Spielen sogar eigene Programme nur für das Erstellen von Modifikationen beigelegt, sogenannte Editoren.

Multiplayer: Ein Spiel mit mehreren menschlichen Mitspielern (engl. *multiplayer* = *Mehrspieler*). Oft finden sie über das Internet statt, die klassische Variante ist jedoch die, sich ein Gerät zu teilen (etwa an einer **Konsole** mit mehreren **Controllern**) oder über LAN zu spielen.

N

Noob: Abwertende Bezeichnung für einen mit dem Spiel oft noch nicht sehr vertrauten Spieler, der schlechte Leistungen erbringt (abgeleitet von engl. *Newbie* = *Neuling*).

NPC: Abkürzung für *Non-player character* (= *Nicht-Spieler-Charakter*); eine Spielfigur, die ausschließlich vom Computerspiel gesteuert wird. Sie können als Gegner, Gesprächspartner oder Dekoration dienen. Von ihnen erhält der Spieler oft auch **Quests**.

O

One Hit Kill: Ein gekonnter oder glücklicher Treffer, der Gegner auf der Stelle tötet.

One Shot: siehe **One Hit Kill**

Open World: Eine Spielwelt, in der sich die Spielfigur sehr frei bewegen kann und in der der Spielverlauf nicht fest durch eine vorgegebene Reihenfolge bestimmt ist (engl. *open world* = *offene Welt*). Die Übergänge zwischen verschiedenen Abschnitten der Welt sind nahtlos.

P

Patch: Eine nachträglich, z.B. im Rahmen eines **Updates**, gelieferte Fehlerbehebung für ein Computerprogramm (engl. *patch* = *Flicken*).

Pen-and-Paper-Rollenspiel: **Rollenspiel** ohne virtuelle Softwareumgebung. Das Spiel findet ausschließlich durch Erzählen und Papierzubehör in Form von Karten und Notizzetteln sowie Aufzeichnungen mittels Stift statt (engl. *pen* = *Stift*, *paper* = *Papier*). Es handelt sich gewissermaßen um die klassische Variante des **Rollenspiels**.

Platformer: Jump'n'Run-Variante, bei der es um das Finden und Sammeln bestimmter Gegenstände in den einzelnen **Leveln** geht, anstatt um das Finden des Ausgangs. Teilweise wird der Begriff jedoch auch synonym mit dem gewöhnlichen **Jump'n'Run** verwendet.

Player-versus-Player-Modus: In diesem Modus treten menschliche Spieler gegen andere menschliche Spieler an (engl. *player* = *Spieler*). Gängig ist die Abkürzung PvP.

Point-and-Click-Adventure: Genre, bei dem sich die Spielfigur meist in einer 2D-Umgebung bewegt. Spieler können den Mauszeiger auf einzelne Objekte richten und sie anklicken (engl. *point* = *zeigen*, *click* = *klicken*). Typisch ist das Ansammeln von Gegenständen, die in einer **Inventar**-Liste vermerkt werden und miteinander kombiniert werden müssen, um Rätsel zu lösen.

Porten: Kurzform von Teleportieren, sich also ohne Zeitverlust von einem Punkt der **Map** zu einem anderen bewegen.

Premade: Ein Team aus Spielern, die sich zusammengeschlossen haben, um gemeinsam anzutreten. Sie kommunizieren oft über Programme wie **Teamspeak** miteinander.

Player-versus-Environment-Modus: In diesem Modus treten menschliche Spieler gegen Computergegner an. Gängig ist die Abkürzung PvE.

Publisher: Firma, die ein Spiel veröffentlicht – gewissermaßen der Verlag (engl. *publisher* = *Veröffentlichender*).

Q

Quest: Aufgaben, die der Spieler erledigen muss (Pflicht-/Storyquest) oder kann (Optionale Quest/Nebenquest). Sie bringen ihn in der Geschichte weiter und/oder gewähren Belohnungen. Ursprünglich bezeichnet das Wort die Heldenreise eines Ritters in der mittelalterlichen Dichtung.

Quick-Time-Event: Ereignis, welches darin besteht, die Reaktionsfähigkeit des Spielers herauszufordern (engl. *quick time* = *schnelle Zeit*, *event* = *Ereignis*; also in etwa *Schnellzeitereignis*). In einem Quick-Time-Event wird dem Spieler ein Befehl in Form von aufleuchtenden Bildern oder Nachrichten gegeben, die in einem meist sehr knappen Zeitrahmen von wenigen Sekunden befolgt werden müssen, damit das Ereignis erfolgreich abgeschlossen wird. Falsche Eingaben oder Versäumnis können dazu führen, dass der Spieler in verschiedensten Formen bestraft wird, im schlimmsten Fall ist das Spiel beendet und der Spieler muss das Event wiederholen.

R

Rasse: Eine Rasse ist das Volk oder die Spezies einer Spielfigur, z. B. Elf, Mensch, Ork etc. Eine Rasse kann bestimmte Eigenschaften mit sich bringen – etwa besonders große Widerstandskraft gegen erlittenen Schaden bei Orks. Nicht zu verwechseln mit der **Klasse** eines Charakters.

Rennspiel: Genre, bei dem Rennen mit Autos, Fahrrädern, Reittieren oder anderen Fortbewegungsmitteln simuliert werden. Das Spielziel ist es, alle Gegner zu überholen, um als Erster ins Ziel zu kommen oder die beste Zeit zu erreichen.

Rollenspiel: Genre, bei dem ein einzelner oder mehrere Spielcharaktere sich durch eine komplexe Welt bewegen, mit der sie meistens in Kämpfen, oft auch in sozialen Situationen interagieren. Der oder die Charaktere verbessern im Lauf des Spiels, oft durch **Aufleveln**, ständig ihre Fähigkeiten. Mit der zunehmenden Stärke der Spielfiguren kommen immer stärkere Gegner im Spiel vor.

Roamer: Spieler, die sich dauerhaft auf der Karte bewegen, um Gegner zu überraschen, sie selber zum Roamen zu zwingen und damit Zeitverluste herbeizuführen oder für sie unfassbar zu bleiben (engl. *to roam* = *umherstreifen*).

Rotation: 1) Das schnelle Bewegen zu einem neuen Ort. 2) Die Tastenkombination, die eingegeben werden muss, um ein bestmögliches Ergebnis zu erzielen.

RPG: Abkürzung für *Role-Playing Game* (= **Rollenspiel**)

S

Sandbox: Ein Spiel, das einem Spieler bzw. einer Spielerin die Möglichkeit bietet, sich selbst Aufgaben zu setzen bzw. die Aufgaben im Spiel in einer selbstgewählten Reihenfolge zu erledigen und die Welt im Sinne einer **Open World** zu erkunden (engl. *sandbox* = *Sandkasten*).

Shooter: siehe **Ego-Shooter**

Skin: Ein Skin verändert das Aussehen von Charakteren, Waffen oder Gegenständen (engl. *skin* = *Haut*).

Spawnpunkt: Der Ort, an dem man am Anfang einer jeden Runde oder nach dem Tod der eigenen Spielfigur startet (engl. *to spawn* = *erzeugen*).

Sportspiel: Genre, bei dem man virtuell an einem sportlichen Wettbewerb wie einem Golf- oder Tennisspiel teilnimmt. Bei Mannschaftssportarten wechselt man oft zur momentan wichtigsten Spielfigur, z. B. zum Stürmer im Ballbesitz. Gerade bei populären Sportarten wie Fußball oder Eishockey gibt es oft jährlich neue Editionen bestimmter Sportspielserien, die sich das Aussehen und die Namen echter Spieler lizenzieren, um diese beinhalten zu dürfen.

Starterkit: Auch Starter Kit. Eine Zusammenstellung von verschiedenen Spiel-Elementen wie **Skins** oder zusätzlichen Inhalten, die gebündelt an Spielanfänger verkauft werden.

Stealth-Game: Variante des **Action-Adventures**, bei der die Spielfigur möglichst unentdeckt bleiben muss (engl. *stealth* = *Heimlichkeit*). Wird die Spielfigur entdeckt, kann sie sich zwar oft wehren, meist jedoch nur in sehr geringem Umfang (etwa durch streng begrenzte Munition).

Strategiespiel: Genre, bei dem es darauf ankommt, mit der richtigen Taktik oft knifflige Ziele zu erreichen bzw. Gegner zu besiegen, die selber Strategien gegen den Spieler anwenden. Oft sind Strategiespiele in einen militärischen Kontext eingebunden und beinhalten den Bau einer Basis, um Truppen ausbilden und versorgen zu können.

Survival Horror: Variante des **Action-Adventures** mit unheimlichen und erschreckenden, manchmal blutigen Inhalten (engl. *survival* = Überleben).

T

Tactical Egoshooter: Variante des **Ego-Shooters**, bei der die richtige Taktik im Vordergrund steht und bloßes Schießen nicht genügt.

Tank: Charakter, der besonders viel Schaden aushält und daher vornehmlich ins Zentrum des Kampfgeschehens geht, um die Gegner von **Damage Dealern** und **Healern** abzulenken (engl. *tank* = Panzer).

Tanker: Spieler, die sich im eigenen Lager (Raum, Versteck) aufhalten, um es zu verteidigen.

Teamspeak: Eine Software, die mehreren Spielern die Kommunikation übers Internet ermöglicht. Teamspeak wird insbesondere bei **Multiplayer**-Games verwendet.

Techniksimulation: Genre, bei dem der ordnungsgemäße Betrieb von Fahrzeugen wie Eisenbahnen, Schwebebahnen oder landwirtschaftlichen Maschinen nachgebildet wird. Der Spieler ist für die Benutzung, die Wartung und unter Umständen den Bau verantwortlich.

Text-Adventure: Variante des **Adventures**, die komplett über das Lesen und Eingeben von Text gespielt wird. Ein Text-Adventure kommt ohne eine grafische Umgebung aus und stellt die Urform des Genres dar.

Third-Person-Perspektive: Spielt man einen Charakter in der Third-Person-Perspektive, so betrachtet man ihn von außen – als würde man mitlaufen (engl. *third person* = dritte Person).

Tower Defense: Genre, bei dem rundenbasiert auf einer Karte entlang einer Route verschiedene Abwehrmechanismen postiert werden müssen, die dann die gegnerischen Kräfte, die sich entlang der Route bewegen, bekämpfen. Gelingt es dem Spieler, die gegnerischen Kräfte in der Runde zu besiegen, erhält er Geld, mit dem er dann zusätzliche oder bessere Abwehrmechanismen kaufen kann. Erreichen zu viele oder zu starke Gegner das zu verteidigende Areal, verliert der Spieler (engl. *tower* = Turm, *defense* = Verteidigung; also *Turmverteidigung*).

Trash Game: Games mit billig wirkender Grafik oder Elementen der Trash-Kultur – also bunten bis geschmacklosen Themen (engl. *trash* = Müll).

Trefferpunkt: Je mehr Trefferpunkte ein Charakter hat, desto mehr Schaden hält er aus. Ein Synonym lautet Lebenspunkte.

Tutorial: Eine Einführung in ein Spiel. In einer kurzen Sequenz zu Beginn des Spiels lernt der Spieler Grundlegendes wie Steuerung, Menüs oder das Fähigkeitensystem kennen. Häufig trifft der Spieler am Ende des Tutorials auf einen **Endgegner**, den er mit seinem neu erworbenen Wissen besiegen muss.

TwitchTV: Eine Online-Plattform, ähnlich wie **YouTube**, allerdings kommt es hier meist zu Liveübertragungen von **Let's Plays**. Diese Variante wird auch Stream genannt (engl. *stream* = *Strom*; hier im Sinne von etwas immer weiter Fortlaufendem).

U

Update: Eine nachträgliche Veränderung oder Verbesserung eines Spiels.

Upleveln: siehe **Aufleveln**

USK: Abkürzung für *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*. Es handelt sich um die Stelle, die in Zusammenarbeit mit der obersten Jugendbehörde in Deutschland Computerspiele auf ihre Tauglichkeit nach Altersgruppen prüft und entsprechende Freigaben erteilt (zu erkennen am Siegel auf der Verpackung).

V

Virtual Reality: Eine echt erscheinende, interaktive 3D-Umgebung aus dem Computer. **Datenbrillen** werden mit einem Computer verbunden und der Nutzer kann sie aufsetzen und sich in der VR bewegen (engl. *virtual reality* = *virtuelle Realität*).

W

Walkthrough: Schritt-für-Schritt-Anleitung für die Lösung eines Spiels, oft mit Bildern unterfüttert (engl. *walk* = *gehen*, *through* = *durch*; also *Durchgehen*).

Wirtschaftssimulation: Genre, bei dem eine Organisation wie beispielsweise eine Firma, eine Stadt oder ein Fußballverein möglichst erfolgreich gemanagt wird. Oft gibt es Überschneidungen mit **Strategiespielen**.

X

XP: Abkürzung für **Experience Points**, zur Definition siehe **Erfahrungspunkt**

Y

YouTube: Plattform, auf der jeder Internetnutzer selbstgemachte Videos veröffentlichen kann. Beliebt für **Let's Plays**. Im Gegensatz zu **TwitchTV** finden sich hier vor allem zuvor aufgenommene statt live übertragene Videos, die somit auch, zum Teil aufwendig und hochprofessionell, geschnitten sein können.

16 | Mitwirkende im Buch

Alexander Schmidt, Schüler an der Pina-Bausch-Gesamtschule Wuppertal Vohwinkel

Andreas Apergis, Student an der Bergischen Universität Wuppertal

Ann-Kathrin Kusebauch, Studentin an der Bergischen Universität Wuppertal

Carolin Herrmann, Studentin an der Bergischen Universität Wuppertal

Christiane Strauß, Illustratorin aus Wuppertal

Fabian Mauruschat, Blogger & Journalist aus Wuppertal

Fabio Mauroschat, Schüler an der Erzbischöflichen Sankt-Anna-Schule Wuppertal

Felix Scheelhaase, Schüler an der Pina-Bausch-Gesamtschule Wuppertal Vohwinkel

Gina Alina Messar, Schülerin an der Pina-Bausch-Gesamtschule Wuppertal Vohwinkel

Helen Langensiepen, Studentin an der Bergischen Universität Wuppertal

Jamal Kaddim, Student an der Bergischen Universität Wuppertal

Janina Baer, Studentin an der Bergischen Universität Wuppertal

Janine Schledjewski, Wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Bergischen Universität Wuppertal

Karim Rasched Abu-Isbeih, Schüler an der Pina-Bausch-Gesamtschule Wuppertal Vohwinkel

Katharina Cabot, Studentin an der Bergischen Universität Wuppertal

Kevin Allwood, Games-Kenner und Kommentator der Spielberichte

Kushtrim Emiri, Schüler an der Pina-Bausch-Gesamtschule Wuppertal Vohwinkel

Lea-Marie Loncaric, Schülerin an der Pina-Bausch-Gesamtschule Wuppertal Vohwinkel

Leon Klemmer, Schüler an der Erzbischöflichen Sankt-Anna-Schule Wuppertal

Leon Leckebusch, Schüler an der Pina-Bausch-Gesamtschule Wuppertal Vohwinkel

Leonard Idelberger, Schüler an der Pina-Bausch-Gesamtschule Wuppertal Vohwinkel

Lina Tautz, Schülerin an der Erzbischöflichen Sankt-Anna-Schule Wuppertal

Marc Leon Polednia, Schüler an der Pina-Bausch-Gesamtschule Wuppertal Vohwinkel

Marie Wolf, Schülerin an der Pina-Bausch-Gesamtschule Wuppertal Vohwinkel

Matthias Rürup, Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Bergischen Universität Wuppertal

Max Florian Köfeler, Schüler an der Pina-Bausch-Gesamtschule Wuppertal Vohwinkel

Natalia Kost, Studentin an der Bergischen Universität Wuppertal

Niklas Selz, Student an der Bergischen Universität Wuppertal

Sara-Jane Bittner, Schülerin an der Erzbischöflichen Sankt-Anna-Schule Wuppertal

Selim Gökce, Schüler an der Pina-Bausch-Gesamtschule Wuppertal Vohwinkel

Sophie Pähler, Studentin an der Bergischen Universität Wuppertal

Thomas Papendorf, Lehrer an der Erzbischöflichen Sankt-Anna-Schule Wuppertal

Timothy Schäfer, Lehrer an der Pina-Bausch-Gesamtschule Wuppertal Vohwinkel

Sowie eine geheime Anzahl sich unter einem Pseudonym verbergender **Kommentatorinnen und Kommentatoren**

17 | Bildnachweise

Abb. 2.1: Tektronix 465 Oscilloscope von Elborgo – Quelle: upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/38/Tektronix_465_oscilloscope.png; lizenziert unter Creative Commons license: creativecommons.org/licenses/by/3.0/

Abb. 2.2: Das Pong-Schema – Quelle: eigene Darstellung

Abb. 3.1: Reiz-Reaktions-Lernen – Quelle: Christiane Strauß

Abb. 3.2: Modelllernen – Quelle: Christiane Strauß

Abb. 3.3: Problemlösen-Lernen – Quelle: Christiane Strauß

Abb. 4.1: Menü in *Lernerfolg Grundschule* – Quelle: © Tivola Publishing GmbH

Abb. 4.2: Aufgabe aus *Lernerfolg Grundschule* – Quelle: © Tivola Publishing GmbH

Abb. 4.3: Aufgabe aus *MathePrisma* – Quelle: www.matheprisma.uni-wuppertal.de/Module/Ableitung/index.htm

Abb. 4.4: Lernumgebung in *Fürst Marigors Rache an den Tobis* – Quelle: © Cornelsen Verlag GmbH

Abb. 4.5: Aufgabe aus *Fürst Marigors Rache an den Tobis* – Quelle: © Cornelsen Verlag GmbH

Abb. 4.6: Aufgabe aus *GeoGebra* – Quelle: www.geogebra.org/m/ZPXsrVNn

Abb. 7.1: Spielumgebung in *The Witcher III – Wild Hunt* – Quelle: © BANDAI NAMCO Entertainment

Abb. 7.2: Reiten auf Plötze – Quelle: © BANDAI NAMCO Entertainment

Abb. 7.3: Kampfszene mit Schwert – Quelle: © BANDAI NAMCO Entertainment

Abb. 7.4: Kampfszene mit Magie – Quelle: © BANDAI NAMCO Entertainment

Abb. 7.5: Spielumgebung aus *The Witcher III – Wild Hunt* – Quelle: © BANDAI NAMCO Entertainment

Abb. 7.6: Die Spielcharaktere – Quelle: © 2015 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

Abb. 7.7: Konfrontation – Quelle: © 2015 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

Abb. 7.8: Die Spielumgebung, London – Quelle: © 2015 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

Abb. 7.9: Fortbewegung durch Hangeln – © 2015 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

Abb. 8.1: Schematische Darstellung des Triforces – Quelle: eigene Darstellung

Abb. 8.2: Link (der Hauptcharakter) mit Käfer – Quelle: © Nintendo; **Screenshot erstellt von** BagoGames: <https://www.flickr.com/photos/bagogames/25705294986/>; lizenziert unter Creative Commons license: creativecommons.org/licenses/by/2.0/

Abb. 8.3: Die Okarina – Quelle: Selbst erstelltes Foto

Abb. 8.4: Ausschnitt aus *Breath of the Wild* – Quelle: © Nintendo; Screenshot erstellt von BagoGames: <https://www.flickr.com/photos/bagogames/27679591315/>; lizenziert unter Creative Commons license: creativecommons.org/licenses/by/2.0/

Abb. 9.1: Teamplay ist notwendig – Quelle: © 2017 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Overwatch, Overwatch logo, Blizzard and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. Bilddatei: OW_Orisa_001, Pressematerial des Spieleherstellers Blizzard <https://blizzard.gamespress.com/de/Orisa-Press-Kit>

Abb. 9.2: Menü – Quelle: © 2017 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Overwatch, Overwatch logo, Blizzard and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. Bilddatei: Arcade_UI_02-Spielmenue-Overwatch: Pressematerial des Spieleherstellers Blizzard <https://blizzard.gamespress.com/de/Overwatch#?tab=Screenshots>

Abb. 9.3: Tracer – Quelle: © 2017 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Overwatch, Overwatch logo, Blizzard and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. Bilddatei: XboxOne_3P_PAX16_TRACER, Pressematerial des Spieleherstellers Blizzard https://az571148.vo.msecnd.net/propressroom/Content/Artwork/Eva/BlizzardLive/artwork/2016/04/18211059-9864b15b-5bd2-46b4-bbf9-e38f7f4e7822/XboxOne_3P_PAX16_TRACER.png

Abb. 9.4: Hanzo – Quelle: © 2017 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Overwatch, Overwatch logo, Blizzard and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. Bilddatei: Hanzo_Overwatch_007, Pressematerial des Spieleherstellers Blizzard https://az571148.vo.msecnd.net/propressroom/Content/Artwork/Eva/BlizzardLive/artwork/2014/11/06204655-7f7635f9-8387-4903-af2f-2763d8854f8a/Hanzo_Overwatch_007.jpg

Abb. 9.5: Winston – Quelle: © 2017 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Overwatch, Overwatch logo, Blizzard and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. Bilddatei: heroselect_040, Pressematerial des Spieleherstellers Blizzard https://az571148.vo.msecnd.net/propessroom/Content/Artwork/Eva/BlizzardLive/artwork/2014/11/06204655-7f7635f9-8387-4903-af2f-2763d8854f8a/heroselect_040.jpg

Abb. 9.6: Mercy – Quelle: © 2017 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Overwatch, Overwatch logo, Blizzard and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. Bilddatei: OW_SummerGames2017_012, Pressematerial des Spieleherstellers Blizzard https://az571148.vo.msecnd.net/propessroom/Content/Artwork/Eva/BlizzardLive/artwork/2017/08/07215656-10089506-90a0-40fe-bc38-5fbb2de6cedb/OW_SummerGames2017_012.png

Abb. 9.7: Kämpfen in der comichaften Welt – Quelle: © 2017 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Overwatch, Overwatch logo, Blizzard and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. Bilddatei: OW_HalloweenBrawl_XA_011_A, Pressematerial des Spieleherstellers Blizzard <https://blizzard.gamespress.com/de/Overwatch#?tab=Screenshots>

Abb. 10.1: Passkontrolle – Quelle: © Lucas Pope, 2013

Abb. 10.2: Spielumgebung – Quelle: © Red Hook Studios Studios

Abb. 10.3: Kampfszene – Quelle: © Red Hook Studios Studios

Abb. 10.4: Besuch beim Händler – Quelle: © Red Hook Studios Studios

Abb. 10.5: Spielumgebung – Quelle: Moon Studios + Microsoft Studios

Abb. 10.6: Fähigkeiten – Quelle: Moon Studios + Microsoft Studios

Abb. 10.7: Spielumgebung – Quelle: © Toby Fox

Abb. 10.8: Kampfszene – Quelle: © Toby Fox

Abb. 11.1: Spiel vs. Leben im Überblick: drei Projektdurchläufe und am Ende ein Buch – Quelle: Eigene Darstellung

Was ist eigentlich das Motivierende an einem Computerspiel? Was bewegt Jugendliche, immer wieder mit der Maus wild auf dem Bildschirm herumzuklicken – und das oft über mehrere Stunden hinweg? Und können wir eigentlich etwas aus Computerspielen lernen? Diesen Fragen widmeten sich Schülerinnen und Schüler der gymnasialen Oberstufe der Pina-Bausch-Gesamtschule in Wuppertal – unterstützt von Lehramtsstudierenden – im Rahmen eines einjährigen Projektkurses. Im vorliegenden Buch finden sich ihre Arbeitsergebnisse als Einladung, insbesondere an Eltern, Lehrkräfte und sonstige Interessierte, sich darüber auszutauschen und zu verständigen. Zugleich wird mit dem Buch ein außergewöhnliches Wuppertaler Kooperationsprojekt dokumentiert und abgerundet. Mehrere Wuppertaler Schulen haben sich mit der Bergischen Universität Wuppertal und dem Kommunikationszentrums die börse über drei Jahre – finanziell gefördert von der Wuppertaler Jackstädt-Stiftung – zusammengefunden, um den Lernmöglichkeiten von Video- und Computerspielen thematisch nachzugehen. Gerne möchte das Buch auch zum Aufgreifen und Weiterentwickeln dieser Projektidee beitragen.



ISBN 978-3-95667-321-4

